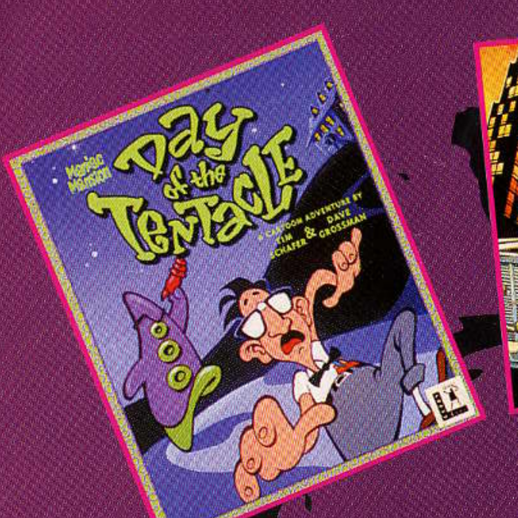

AMIGA
ATARI ST
PC
MAC
3DO
CD-ROM
CD-I PHILIPS
FALCON
A 1200
TILT
TILT
LA PASSION DES JEUX MICRO
GRATUIT
3 DISQUETTES VOIR P.177
SCOOP !
DUNGEON MASTER 2 LE CHOC DE LA RENTREE !
AMIGA CD 32
COMMODORE LANCE SA BOMBE 32 BITS
ATARI ST
L'ULTIME DEMO DE TCB EN EXCLUSIVITE MONDIALE !
VU DANS MICRO KID'S
GENESIA SUR AMIGA
LE NOUVEAU CIVILIZATION
FALCON
LE FEU D'ARTIFICE DES DEMOMAKERS
CD-I PHILIPS
LA PUISSANCE DES JEUX CD
L 2207 - 117 - 32,00 F
INTERVIEW EXCLUSIVE
TRIP HAWKINS, PERE DE LA 3DO
N°117 SEPTEMBRE 1993-32F.MAROC : 50 DH. BELGIQUE : 210 FB. SUISSE : 9 FS. ITALIE : 9000 L. ESPAGNE : 850 PTAS. CANADA : 9,95 $C. ISSN 073-6968



Sam and Max Hit the Road™
PC – CD Rom PC
Dans ce jeu d'aventure, vous jouez le rôle de Sam Spade, un chien détective privé, accompagné de son acolyte Max, un lapin, à la recherche d'un Bigfoot disparu aux Etats Unis. Ce jeu est un véritable dessin animé interactif !

The Dig™
PC –
CD Rom PC
Un astéroïde gigantesque se dirige tout droit vers la Terre, la catastrophe est imminente. Une équipe de cosmonautes est envoyée en dernier recours vers l'astéroïde et se retrouve prise dans un drôle de piège ! Une nouvelle aventure signée *Steven Spielberg* et *Brian Moriarty*!

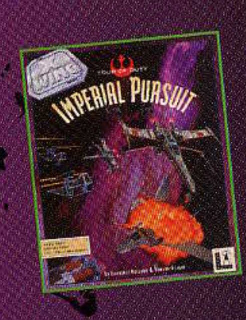


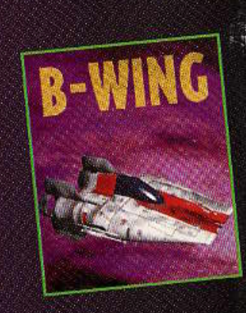
Day of the Tentacle™
PC – CD Rom PC
Un jeu à mourir de rire !
Tilt : 93%, Evénement du mois
Génération 4 : 94%, Gen d'or
Joystick : 89%, Mégastar
PC Review : 9/10

Indiana Jones® and the Fate of Atlantis™
PC – CD Rom PC
Retrouvez cet excellent jeu d'aventure avec l'ensemble des dialogues parlés ! Disponible sur CD Rom PC et PC (version française intégrale).



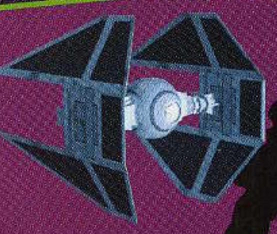
X-Wing™, Imperial Pursuit™, B-Wing™
PC
Retrouvez dans cette superbe simulation les grands frissons de la Guerre des Etoiles.
Génération 4 : 92%, Gen d'or
Tilt : 92%, Evénement du mois
Joystick : 93%, Megastar





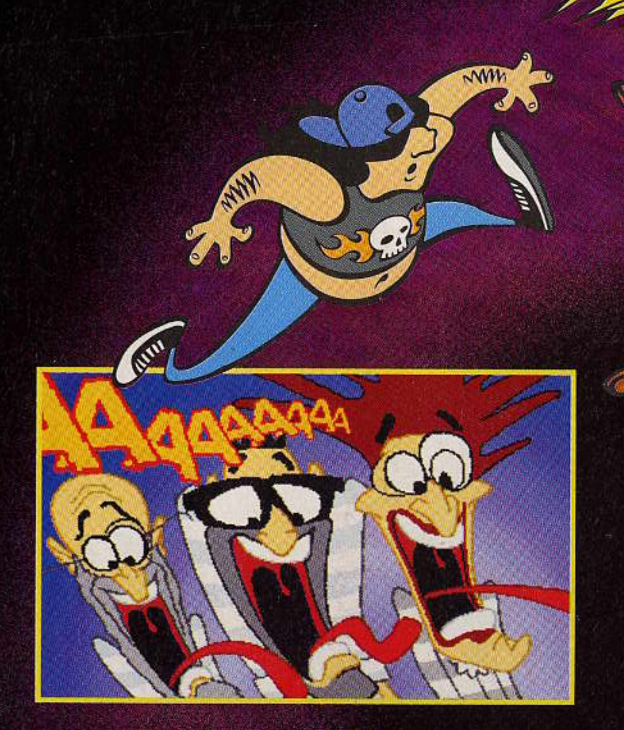


Rebel Assault™
CD Rom PC
Ce jeu d'action, basé sur la Guerre des Etoiles, vous propose 15 niveaux extrêmement variés, entrecoupés de nombreux extraits du film. Rebel Assault est réalisé entièrement en 3D avec des passages en full motion vidéo et tous les dialogues sont parlés.



TIE Fighter™
PC
Tie Fighter se passe à la même période que X-Wing mais cette fois vous êtes aux côtés de l'Empire sous les ordres du terrible Dark Vador...

1993
L'année LucasArts®



DAY OF THE TENTACLE™
Disponible sur PC en version
française intégrale
Bientôt disponible sur CD Rom PC
- texte écran en français -



AVENTURE
ACTION
REFLEXION
HUMOUR
MUTATION...

X-Wing™ disponible sur PC
Mission disks : Imperial
Pursuit™ disponible sur PC
B-Wing™ bientôt
disponible sur PC



UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil - Tél : 48.57.65.52

SOMM

EDITO

«Ils sont de retour... et ils sont très contents !». Oui, toute l'équipe de *Tilt* s'est dépêchée de revenir de vacances pour vous concocter ce numéro de la rentrée... Et nous ne sommes pas les seuls à faire un «come back». Le fameux dos carré qu'à cor et à cri vous nous réclamiez a repris la place des ingrates agrafes. Nous en avons aussi profité pour rajouter une quarantaine de pages, histoire de faire bonne mesure. La disquette a disparu de la couverture... pour mieux se transformer en TROIS disks bourrés d'excellentes démos que vous recevrez GRATUITEMENT en nous renvoyant le coupon fourni avec ce numéro. Le *ST* aussi est de retour, avec les jeux sortis cet été et, en exclusivité, la dernière démo de TCB (un must pour les demo-lovers !). Alors, heureux ? Faites-nous le donc savoir en renvoyant dès que possible notre enquête-lecteurs. Vous verrez, c'est autrement plus agréable à remplir qu'une fiche d'identité pour le lycée ou la fac ! Quant à nous, cela nous permettra de coller au plus près de vos desiderata. Et je peux déjà vous promettre de belles surprises pour le numéro d'octobre. See you next month !

Dogue de Mauve

PS : le dessin ci-contre est une caricature : je n'ai PAS les pieds verts et griffus !



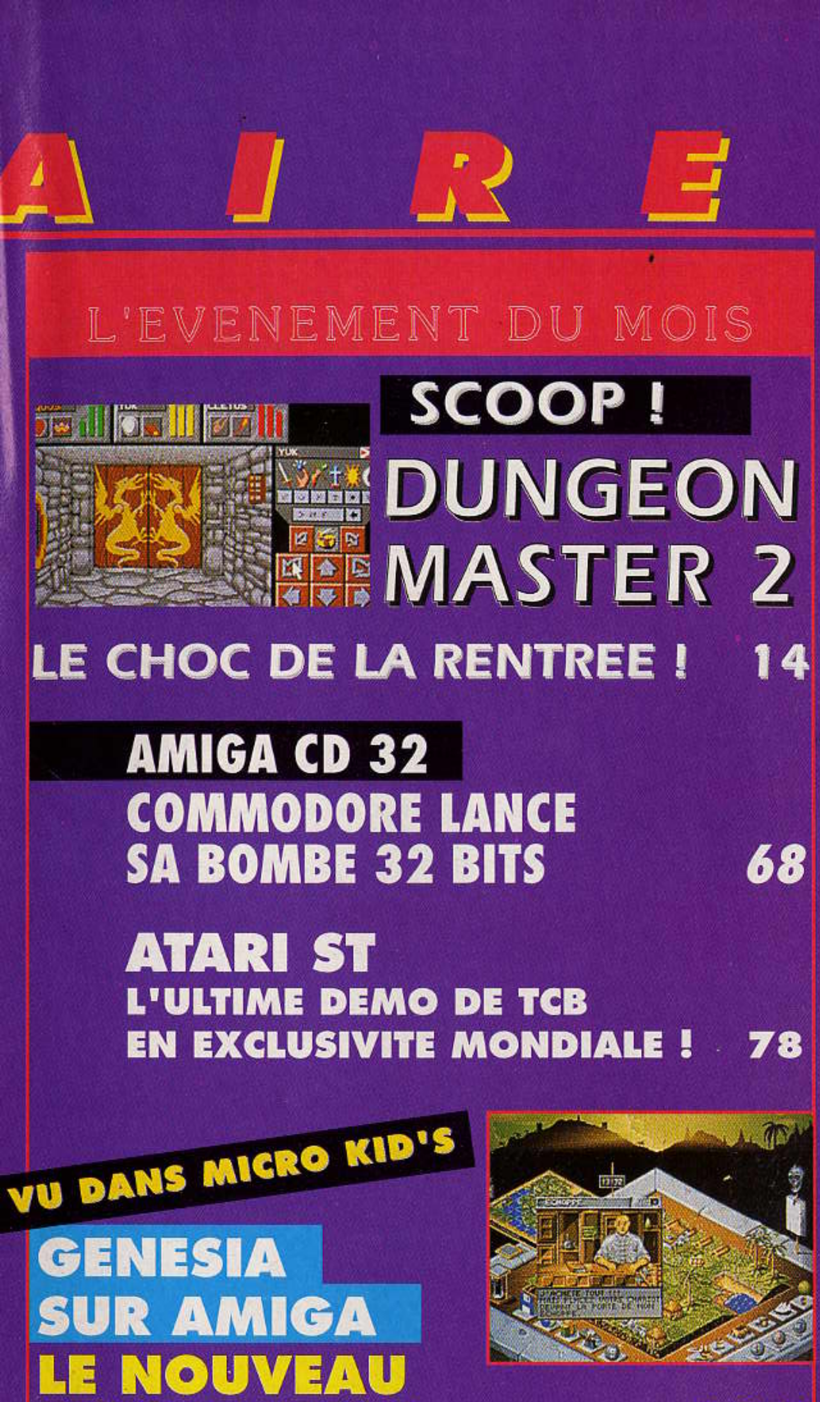
Gratuit

3 Disquettes

voir page 177

CODE DES PRIX DE TILT

A =	jusqu'à 99 F	F =	500 à 599 F
B =	100 à 199 F	G =	600 à 999 F
C =	200 à 299 F	H =	1 000 à 1 499 F
D =	300 à 399 F	I =	1 500 à 1 999 F
E =	400 à 499 F	J =	2 000 à 3 000 F



AIRE

L'EVENEMENT DU MOIS

SCOOP !

DUNGEON MASTER 2

CE NUMERO COMPORTE UN ENCART ABONNEMENT JETE DE FORMAT 100 X 148 ENTRE LES PAGES 78 ET 79.

L'INDEX DES JEUX...

BLADE OF DESTINY



MAITRES DE L'AVENTURE P. 152

Blade of Destiny : Realms of Arkania fait son apparition sur *Amiga*. Jeu de rôles complexe et gigantesque dans la lignée de *Bard's Tale*, il privilégie l'aventure aux dépens des combats. Mais il impose une configuration musclée pour jouer à l'aise.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
		...	
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
	..	..	

IOGC

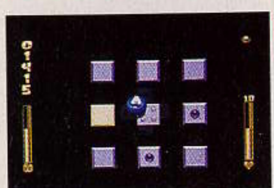


TESTS P. 108

Sortir un nouveau jeu de golf sur *PC*, quand les ténors existants sont déjà excellents, peut sembler une gageure. Ce golf d'Ocean s'en tire fort honorablement grâce à des options originales et un aspect très dynamique, sans nécessiter de configuration musclée pour tourner.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
.			
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
...			.

BLOB



TESTS P. 120

Loin des voix digitalisées et des images de synthèse qui envahissent nos micros, voilà un petit jeu sympa et sans prétention. Même s'il est techniquement archaïque, *Blob* saura faire passer de bons moments aux amateurs de casse-tête et de jeux de plates-formes.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
	...		...
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
	.		.

ISHAR 2



MAITRES DE L'AVENTURE P. 148

Rude soirée en perspective pour Zurbaran, prince d'Ishar, grand seigneur de Kendoria : le mage vient de l'avertir que les Forces du Mal ont remis ça ! L'ignoble Shandar menace, encore une fois, de faire basculer le monde paisible des six îles du royaume dans le chaos.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
		...	
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
		.	..

BLUE FORCE



MAITRES DE L'AVENTURE P. 138

Le concepteur, Jim Walls, s'est déjà fait remarquer avec *Police Quest*. *Blue Force* a un petit air de déjà vu, mais on passe quand même un bon moment en compagnie de ce «flic». De nombreuses séquences vidéo font passer la pillule d'un scénario classique et trop linéaire.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
.			
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
	..	...	

LEGEND OF KYRANDIA



MAITRES DE L'AVENTURE P. 144

The Legend of Kyrandia fit sensation sur *PC* avec des musiques et des graphismes enchanteurs. L'adaptation sur *Macintosh* a su conserver toute la magie du jeu original, prouvant ainsi le potentiel ludique d'une machine considérée avant tout comme un outil de travail.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
		...	

THE CHAOS ENGINE



TESTS P. 130

Chaos Engine, considéré comme l'un des meilleurs jeux d'action de la ludothèque *Amiga*, est désormais disponible sur *ST*. Un grand merci aux Bitmap Brothers qui n'ont pas oublié leurs origines, et continuent à adapter leurs hits sur la machine d'Atari.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
	.		...
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
	.		.

LOTUS III



TESTS P. 100

Très orientée vers l'arcade, *Lotus III, the Ultimate Challenge* souffre de pas mal de défauts, dont la monotonie. Pourtant, on peut créer ses circuits et c'est la première course de voitures à laquelle on puisse jouer à deux simultanément sur *PC*. Est-ce suffisant pour justifier son achat ?

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
.			...
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
..		..	

GENESIA

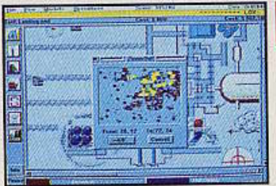


TESTS P. 134

Genesia mèle étroitement simulation, stratégie, aventure et découverte. Vous aurez le destin d'une peuplade prospère entre les mains. Vous devrez également partir à la recherche de sept joyaux. *Genesia*, un des jeux les plus complets qui soient !

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
..		.	
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
	.	.	.

LUNAR COMMAND



TESTS P. 102

Vivre sur la Lune, le rêve de tant de poètes et autres ingénieurs de la NASA, est la réalité ! Un miracle dû à ce nouveau jeu de Mallard. En fait, *Lunar Command* est un relookage de *Moonbase*. Mais il n'en est pas moins intéressant pour les passionnés du genre.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
...			
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
	.	.	

ONE STEP BEYOND

TESTS — P. 122

Lecteur assidu de *Tilt*, vous savez déjà que *One Step Beyond* n'est autre que la suite de *Push Over*, l'excellent jeu de réflexion qui avait reçu le *Tilt* d'Or. Ce deuxième épisode saura vous tenir de longues heures en haleine, à condition de ne pas trop penser à son modèle.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
	••		
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
	•••		

SAIL SIMULATOR 2.0



TESTS — P. 111

La simulation souffrait d'une lacune : l'absence de logiciel de voile. *Sail Simulator 2.0*, qui est en quelque sorte le «*Flight Simulator*» de la navigation, fait donc une course en solitaire. En dépit de ses défauts, le programme a le vent en poupe et l'envergure d'un logiciel éducatif.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
•••			
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
			•••

PATRIOT



TESTS — P. 94

Peu de wargames se sont intéressés à ce qui constitue le pain quotidien de tous les états-majors du monde : la planification des conflits et la préparation à l'imprévu. Wargame complet et complexe, *Patriot* vous donne l'occasion de faire mieux que Schwartzkopf.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
	•••		
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
	•••		

SOCCER KID



TESTS — P. 126

Collez-lui un simple ballon de foot entre les pieds et le héros de *Soccer Kid* vous réalise des acrobaties plus que spectaculaires... Mais le plus grand exploit de *Soccer Kid* est encore de réussir à renouveler un genre qui s'enlisait dans la banalité : le jeu de plates-formes !

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
	•••		•••
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
	•		

PINBALL DREAMS



TESTS — P. 106

Pinball Dreams et sa suite, *Pinball Fantasies*, sont deux de nos jeux favoris sur *Amiga*. La version *PC* du premier est aussi belle, aussi précise aussi rapide que l'original. Malheureusement, la jouabilité laisse à désirer. Beau, beau et nul à la fois...

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
•			•••
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D

STRONGHOLD



TESTS — P. 82

Prenez une bonne dose de *Civilization*, ajoutez-y une cuillerée de *Powermonger*, un doigt de *Populous* et un zeste de *Donjons & Dragons*, secouez le tout, vous obtenez *Stronghold* ! Cette mixture a été assaisonnée d'idées originales. Un cordon bleu aux concepteurs !

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
••		•	
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
	•••		••

PIRATES GOLD



TESTS — P. 114

Oyez, moussaillons ! Que la barbe du Roy raccourcisse car voici venir *Pirates Gold*. Ce nouveau jeu de Microprose n'est autre que l'adaptation pour *PC* en Super-VGA du bon vieux *Pirates*, sorti en 1986 ! Copie conforme ou innovation ? Les deux, mon capitaine !

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
•		•	•
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
	•	••	

TORNADO

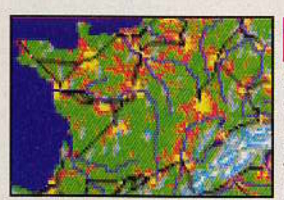


TESTS — P. 86

SI vous êtes amateur de simulation pure et dure, précipitez-vous sur le dernier-né de Digital Integration qui se rapproche au plus près de la réalité aéronautique militaire. La maîtrise de votre Tornado vous demandera autant de patience et concentration qu'il vous procurera de plaisir.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
•••			•
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
	•		•••

RAILROAD TYCOON



TESTS — P. 97

Microprose fait peau neuve en réactualisant certains de ses vieux titres. C'est le cas de *Railroad Tycoon*, un grand classique, revu et remanié pour 1993. Principal atout de cette version *Deluxe* : les graphismes sont nettement plus beaux que ceux de la première version.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
•••			
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D
	••	•	

YO ! JOE !



TESTS — P. 90

Ce jeu de plates-formes sympa vous propose d'incarner deux gentils rappeurs perdus dans un monde hostile étalé sur une demi-dou-zaine de niveaux. *YO! JOE!* comprend, bien sûr, tous les ingrédients du genre, et son principal intérêt est son option deux brothers ... heu joueurs.

SIMULATION	PLATES-FORMES	ROLE	ACTION
	•••		••
SPORT	REFLEXION	AVENTURE	3D

TROMBINOSCOPE

JEAN-MICHEL BLOTTIERE



C'est la rentrée et c'est dur pour tout le monde ! Après avoir passé ses vacances à jouer au télétennis avec Yannick Noah pour Micro Kids, Jean-Michel a attrapé un« télétennis-elbow»... Beaucoup plus spectaculaire qu'un tennis-elbow normal, cette maladie se manifeste par l'apparition au niveau du coude d'une boursouflure en forme de poste de télévision (constamment branché sur TF1 en plus !), ce qui est très douloureux (imaginez : Les Musclés, Sacrée Soirée, Mystères et Perdu de vue à longueur de journée !). Jean-Michel a tout de même courageusement repris le travail, mais refuse toujours catégoriquement de présenter l'année prochaine un Micro-Kids spécial «Kick-Boxing» en compagnie d'André Panza.

DOGUE DE MAUVE

Depuis son retour du CES Chicago, Doguy n'est plus le même... Abattu, désemparé, mortifié, le malheureux a en effet dû rentrer à Paris la veille de la sortie officielle de Jurassic Park aux Etats Unis, et ne s'en est jamais tout à fait remis... Il erre désormais dans les couloirs de la rédaction vêtu d'un éternel T-Shirt Jurassic Park (histoire de retourner le silex dans la plaie !) et a transformé son appartement en jungle pré-jurassique dans laquelle s'ébattent ses animaux domestiques préférés : deux tortues de Floride, un lézard, et une malheureuse truie qu'il a peinte en vert et affublée de trois cornets «Extrême» de Gervais retournés sur le groin pour la faire ressembler à un tricératops. Malgré cela, comme tout le monde, Doguy est condamné à patienter jusqu'au mois d'octobre !

MORGAN FEROYD

Dans un but encore mystérieux, Morgan a rasé sa petite barbiche et s'est fait teindre en blonde... On le croyait pourtant guéri puisqu'après qu'il ait eu fini *Day Of the Tentacle* en seulement sept heures (le record !), la plupart des symptômes tentaculaires semblaient avoir complètement disparu.
Les suppositions vont bon train (accident nucléaire, changement de sexe, vengeance d'un mari jaloux, etc), mais il semblerait en fait que Morgan ait simplement décidé d'adopter le look cyberpunk des héros de *Syndicate,* dont il nous a concocté la solution complète ! On leur dit pourtant de ne pas travailler les nuits de pleine lune !

MARC LACOMBE

Marc, lui, ne s'est toujours pas remis de la sortie de *Day of the Tentacle*... Très éprouvé, l'animal continue d'accrocher au mur des posters de ses héros favoris et envisage sérieusement d'engloutir l'essentiel de son salaire dans l'achat d'un *CD-ROM* rien que pour entendre les voix de Bernard Bernouilli et du Dr Fred jaillir de son *PC* tandis qu'il recommence le jeu pour la sixième fois en compagnie de sa copine. Contaminée elle aussi, elle porte constamment un T-Shirt à la gloire de la tentacule pourpre. Prions le ciel pour que si ces deux-là fassent des petits, ils ne nous en gardent pas deux !

NOELLE BERONIE

On pourrait croire que Noëlle est un fragile élément féminin égaré au milieu d'un monde de brutes poilues avides de bière et de plaisanteries graveleuses visant pour la plupart à ridiculiser le malheureux Jordy (quand ce n'est pas Hervé Villard !)...
Je t'en fous ! La bougresse est capable de flanquer la patée à tout le monde sur *Body Blows* et passe son temps à éclater du monstre à coups de laser sur Néo-Géo !
Alors que la plupart des jeunes filles de son âge rêvent de ressembler à Hélène (l'héroïne attardée du feuilleton mongoloïde «Hélène et les garçons»), son idéal à elle serait plutôt la dynamique Ripley du film Aliens, dont elle a d'ailleurs récemment emprunté la coupe de cheveux !

JEAN-LOUP JOVANOVIC

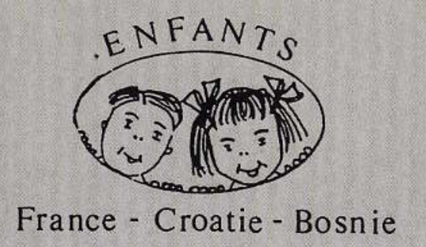
Enervant... Jean-Loup est énervant ! Vous lui filez *Imperial Pursuit*, (20 nouvelles missions *X-Wing*) et une semaine après, vous le voyez débarquer avec un sourire qui s'arrête tout juste derrière chaque oreille et des yeux de phacochère en rut ... Et quand il fait cette tête-là, c'est qu'il vient de finir un jeu. Vous rendez-vous compte ? Alors que des milliers de pauvres innocents pataugent encore dans les premières missions de *X-Wing* ! Heureusement, Jean-Loup, magnanime, a consenti à vous dévoiler tous ses secrets de vieux Jedi... Vous vous en doutiez ? Pas de pouvoirs mutants, ni de super cacahuètes, tout simplement du talent et pas mal de ruse !

JACQUES HARBONN

Preuve à l'appui (la marque blanche de sa montre sur son avant bras poilu et hâlé) Jacques prétend avoir bronzé comme une bête sur une plage d'Honolulu en compagnie de Julia Roberts et Cindy Crawford (Kim Bassinger, retenue auprès de sa maman souffrante, n'a pas pu venir cette année mais lui a fait parvenir un mot d'excuse). En réalité nous savons tous qu'il a passé ses vacances enfermé devant *The 7th Guest* dans sa maison de campagne en Bretagne et que son bronzage n'est dû qu'à la porte de son four à micro-ondes qui ferme mal.

THIERRY GUILARD

Il était déjà grand quand on l'a adopté (deux mètres vingt), mais à force de grignoter des Pépitos en répondant sur la Hot-Line, Thierry a encore gagné quelques centimètres... On a donc du l'installer à l'étage au dessous, au quatrième, et découper un trou dans le plafond pour passer la tête, accompagné de deux trous plus petits pour les mains. Les téléphones, eux, sont restés au cinquième et on s'amuse comme des petits fous à regarder les coursiers s'évanouir à la vue de cette tête posée sur la moquette qui répond au téléphone avec deux grosses mains placées au niveau des oreilles. Addams Family dans la rédaction ! Le reste des occupants de l'immeuble est convaincu que nous nous livrons à des expériences sur les mutations génétiques... Qu'est-ce qu'on se marre !





PRÉPARE NOËL POUR TOUS LES ENFANTS DU MONDE

FAIS TON CHOIX DANS LA LISTE CI-DESSOUS ET ENVOIE DÈS MAINTENANT TON BON DE COMMANDE.

MICROFOLIE'S S'ENGAGE À REVERSER SUR CHACUN DE TES ACHATS, UN FRANC À L'ASSOCIATION ENFANTS-FRANCE-CROATIE-BOSNIE*.

ENSEMBLE, PRÉPARONS LEUR NOËL !

Microfolie's

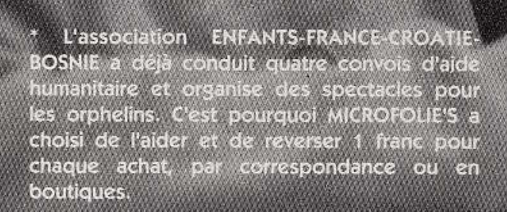


Photo H. Crouzier

Matériels

- Lecteur CD-ROM Panasonic + CD Encyclopédie 2360,00
- Lecteur CD-ROM + Carte SOUND BLASTER PRO + CD Encyclopédie 2950,00
- ATARI FALCON 030 4MO 6995,00
- Console Séga Mégadrive + 3 jeux + 2 manettes 895,00
- Console NINTENDO NES + Action Set 690,00

TOUS LES PRIX SONT INDIQUÉS TTC

Cartouches MEGA DRIVE

- Aquatic Games 125,00
- Crue Ball 195,00
- European Club Soccer 269,00
- Ayrton Senna's MONACO 395,00
- Mac Donald's 395,00

Cartouches SUPER NES

- Legend of Zelda 395,00
- Mario Paint 395,00
- F.Zero 395,00
- Pilot Wings 395,00

et un nombreux choix de cartouches et logiciels sur Game-Boy, Game-Gear, Lynx, Master II, Nes, PC, ST, CD-ROM et CDI.

Offre de prix valable jusqu'au 30 septembre 1993 dans la limite des stocks disponibles.

C993

Bon de commande à retourner à :
MICROFOLIE'S Distribution - 23, rue Buffon - 92500 RUEIL-MALMAISON
Tél : 47 32 92 04

Désignation	Qté	Prix unitaire	Sous-total
Ex : Secret Weapons/CDR	2	349	698
Participation aux frais de port			
TOTAL			

Participation aux frais de port : cartouches, logiciels 29 F • consoles ordinateurs 60 F.

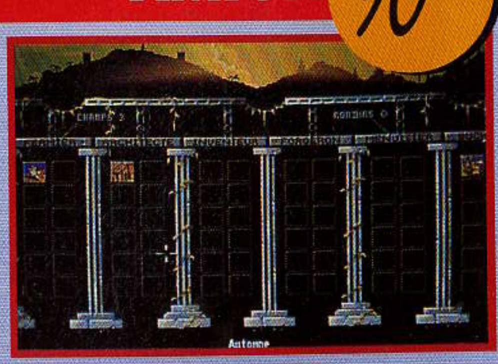
☐ Paiement par Carte Bleue ☐ Paiement par mandat-poste
N° Carte Bleue
Date d'expiration :
Signature (des parents pour les mineurs) :
Nom ____ Prénom ____
Adresse ____
Code postal ____ Ville ____
Téléphone ____ Date de naissance ____

Boutiques MICROFOLIE'S
13, rue des Louviers 78100 ST-GERMAIN-EN-LAYE 34.51.71.11 • 36, avenue Daumesnil 75012 PARIS 43.42.21.20
4, rue André Chénier 78000 VERSAILLES 30.21.75.01 • 40 bis, rue de Douai 75009 PARIS 48.78.76.77
Vente par correspondance : MICROFOLIE'S • 23, rue Buffon - 92500 RUEIL-MALMAISON 47 32 92 04



FLOP

GENESIA
AMIGA 90 %



Les lecteurs attentifs que vous êtes reconnaîtront sûrement en *Genesia* le jeu *War on the Land* que *Tilt* vous présentait dans le numéro *106*. Depuis, Thomas Zighem, son auteur, a signé chez Microïds. Et *Genesia* s'est encore amélioré pour devenir un parfait coktail de simulation, de stratégie, d'aventure et de découverte. Si vous avez aimé *Civilization, Powermonger* et *Populous*, vous ne pourrez qu'adorer *Genesia*.

BLOB
AMIGA 72 %



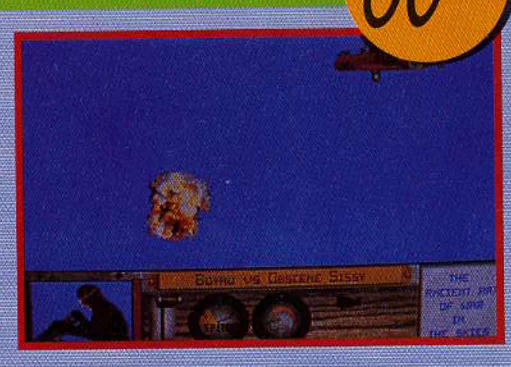
Sans être vraiment mauvais, ce petit jeu sympa se retrouve en queue de peloton dans le classement des jeux du mois. Si grâce à lui, les amateurs de plates-formes et de casse-tête passeront un agréable moment, ils risquent fort de se lasser assez vite. Mais les amateurs de nouveauté et de graphismes spectaculaires reprocheront certainement à *Blob* sa conception un peu viellotte. Nous avons été habitués à mieux. *Blob* en est victime.

RAILROAD TYCOON DELUXE
PC 88 %



La plupart d'entre vous vont penser que *Railroad Tycoon Deluxe* n'est qu'une vulgaire adaptation d'un vieux jeu. En somme, que ce titre de Microprose sent le réchauffé et que la célèbre boîte a su prendre le train des adaptations « vite fait bien fait» en marche. D'autant que seuls les graphismes ont changé. Insuffisant, me direz-vous ? Certainement pas! Car ainsi le jeu prend une toute autre dimension... Génial !

ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES
ST 60 %



Sur *PC, Ancient Art of War in the Skies* était sympathique mais cette version *ST* n'est que médiocre. Les graphismes ont perdu en couleurs. Et puis, on est bien loin des simulateurs de vol, et ce n'est guère plus qu'une sorte de shoot'em up. Dernier défaut, la jouabilité est plutôt moyenne. Il suffira pour vous en convaincre d'essayer de contrôler les avions. Totalement déconcertant. Vraiment pas planant !.

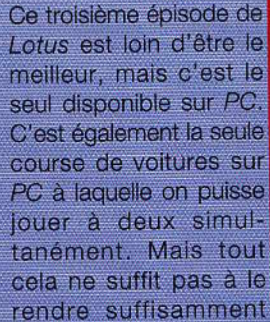
THE CHAOS ENGINE
ST 85 %



Les jeux se font rares sur *ST* mais, heureusement, que certains programmeurs continuent à adapter leurs jeux sur la machine d'Atari. C'est le cas des Bitmap Brothers quii nous offrent, avec cette version de *The Chaos Engine* un excellent jeu «à la *Gauntlet*» dans lequel vous pourrez entraîner votre meilleur copain. Et deux joueurs ne sont pas de trop pour affronter les dangers de *The Chaos Engine* !

LOTUS III
PC 59 %





Ce troisième épisode de *Lotus* est loin d'être le meilleur, mais c'est le seul disponible sur *PC*. C'est également la seule course de voitures sur *PC* à laquelle on puisse jouer à deux simultanément. Mais tout cela ne suffit pas à le rendre suffisamment attractif pour justifier son achat... à moins d'être particulièrement fortuné et de ne pas avoir la patience d'attendre la sortie d'un meilleure course de voiture orientée arcade.

DEPUIS 65 MILLIONS D'ANNÉES VOS MICROS LES ATTENDAIENT...



AUJOURD' HUI, ILS ARRIVENT.





PC ET COMPATIBLES
AMIGA
AMIGA A1200
PC CD ROM

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1)40539286 · FAX: (1)42279573



Young & Rubicam 93

Si vos parents se ferment à toute discussion quand vous leur demandez de vous offrir un cyclo, parlez-leur du nouveau Fox.

Sécurité 1. Phare à large faisceau *Excellente visibilité la nuit. (Chouette non ? diront certains).*

Sécurité 2. Mono amortisseur hydraulique arrière *Grand confort de conduite, meilleure tenue de route. Une affaire qui roule.*

Sécurité 4. Antivol de direction Haute Sécurité *Pas de jeu lors du verrouillage, donc très difficile à forcer. Forcément !*

Sécurité 5. Pneus tubeless *Sécurité accrue, le premier cyclo français à en avoir. Un grand pas avec 2 roues.*

Sécurité 3. Freinage optimisé *Des freins à tambour diamètre 105, surpuissants, combinés à des pneus tubeless. En anglais, c'est un "must".*

Bientôt on ne dira plus cyclomoteur, on dira le Fox.



Fox de Peugeot à partir de 7 680 F TTC. Modèle présenté Fox L 8 990 F TTC, 2[e] rétroviseur en option.

DUNGEON M



Alain Lambert

[DUNGEON M]ASTER 2

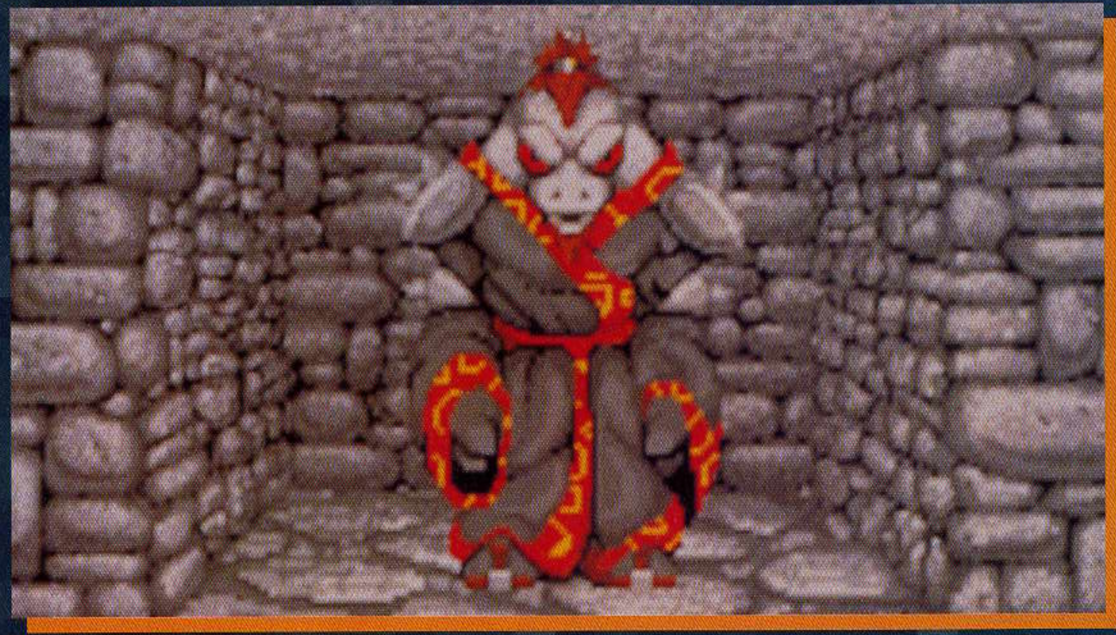
Prévu sur PC pour le début 94. Des versions Amiga et ST devraient suivre

PC
AMIGA

ST

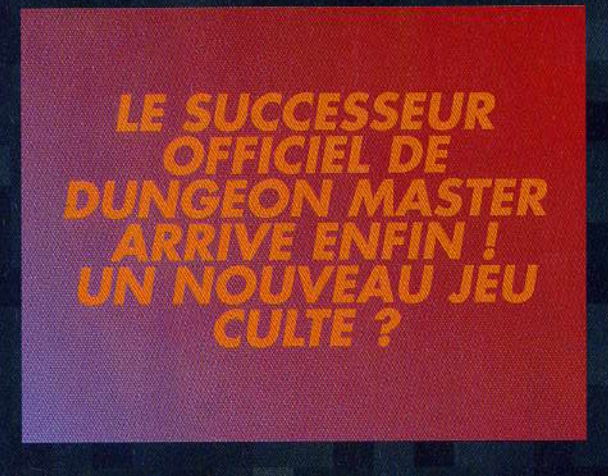
FTL/INTERPLAY

DUNGEON MASTER *EST PEUT-ETRE L'UN DES DIX PLUS CÉLEBRES JEUX (AU MONDE !), AU COTÉ DE* PACMAN, SPACE INVADERS, TETRIS, LEMMINGS *OU ENCORE* ARKANOID. *DEPUIS PLUS DE QUATRE ANS, NOUS ATTENDIONS UNE SUITE À CE LOGICIEL FABULEUX. CETTE SUITE ARRIVE, C'EST...* DUNGEON MASTER 2 *!* TILT *VOUS DÉVOILE, EN AVANT-PREMIERE, LES TOUTES PREMIERES IMAGES DE CE FUTUR CLASSIQUE.*



Qui donc est cette mystérieuse créature ? Malgré son air vindicatif, il n'est peut-être pas obligatoire de la combattre. Dans Dungeon Master 2, les monstres sont intelligents et il est possible d'éviter l'affrontement.

Pour les membres de la rédaction de Tilt, LE rêve se réalise : *Dungeon Master 2* arrive ! Je sais, ça fait quatre ans qu'on nous le promet mais cette fois, il y a une réalité palpable : des disquettes de previews et des photos, un début de scénario, des programmeurs, un éditeur (Interplay - de sacrés veinards !).
Entre temps, bien sûr, nous avions eu *Chaos Strikes Back* mais ce n'était guère plus qu'un remake du premier *Dungeon Master*. Heureusement, *Eye of the Beholder*, *Black Crypt*, *Wizardry VII* et *Ultima Underworld* étaient là pour nous faire patienter ! Mais, tout le monde vous le dira (je pense en particulier à Jean-Loup Jovanovic qui refait entièrement *Dungeon Master* tous les deux mois environ et s'apprête à le terminer sur *Nec CD-ROM*), *Dungeon Master* c'est autre chose ! C'est le véritable «temps réel» (terme souvent galvaudé dans les autres jeux), c'est l'intelligence des énigmes, le machiavélisme des pièges et la cohérence parfaite de l'ensemble.



Alors, quelles seront les différences entre *Dungeon Master* et *Dungeon Master 2* ? Première nouveauté, il y aura non seulement des donjons sombres et froids à explorer mais aussi des extérieurs : marais, bois, collines et montagnes. Les monstres seront plus nombreux et plus variés que dans *Dungeon Master*. Ils seront aussi plus intelligents (j'espère quand même que l'on peut toujours les coincer sous les portes !). En fait, l'ensemble du monde a été conçu comme un tout cohérent où les personnages de rencontre et les créatures interagissent même en l'absence du joueur.
Il sera également possible de faire du commerce avec les autochtones et donc de règler pacifiquement certaines rencontres.
Le scénario sera complètement différent de celui du premier épisode. On sait déjà qu'à l'instar de *Wizardry VII*, il mélangera héroïc-fantasy et technologie. Impossible pour l'instant d'en savoir plus... Ceci dit, puisque FLT y travaille depuis quatre ans, on peut s'attendre à quelque chose de plus travaillé qu'une simple quête de relique ou qu'un méchant à «friter».
D'un point de vue strictement technique, *Dungeon Master 2* ne donne pas l'impression d'être révolutionnaire. Le déplacement se fait toujours en «case par case» (à l'inverse d'un *Underworld*) et les graphismes, quoique plus soignés, comportent un nombre assez réduit de couleurs. Attention cependant, le jeu est encore en phase de développement et des modifications propres à chaque machine verront certainement le jour. On peut regretter cette absence de «prouesses techniques» mais les meilleurs jeux ne sont pas toujours les plus époustouflants (je pense en particulier à *Wizardry VII* dont le système de jeu remonte à plusieurs années).Quoi qu'il en soit, *Dungeon Master 2* sera sans aucun doute l'un des grands titres de 1994. ***Dungeon Master* est oublié, vive *Dungeon Master 2* !**

Dogue de Mauve

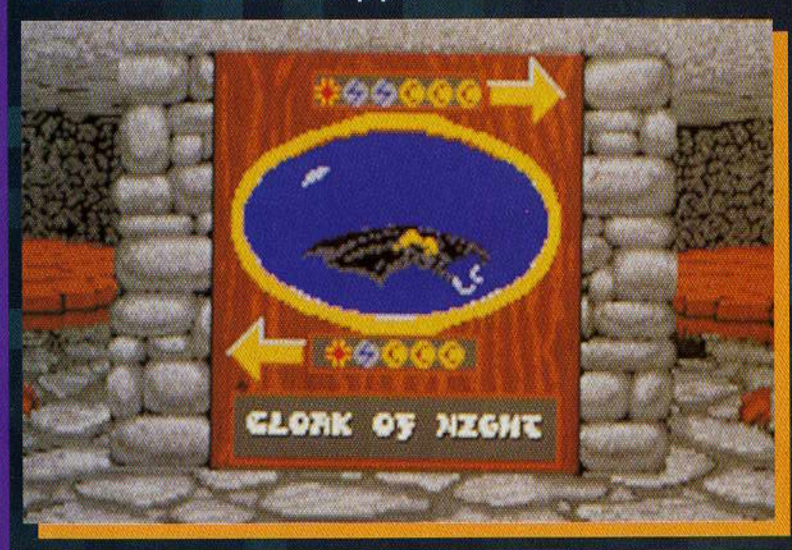
Comme dans Dungeon Master, il faut choisir ses personnages parmi un éventail d'invidus. Par contre, il semblerait que ceux-ci soient enfermés dans des cocons d'hibernation où ils attendent en rêvant que vous veniez les libérer.

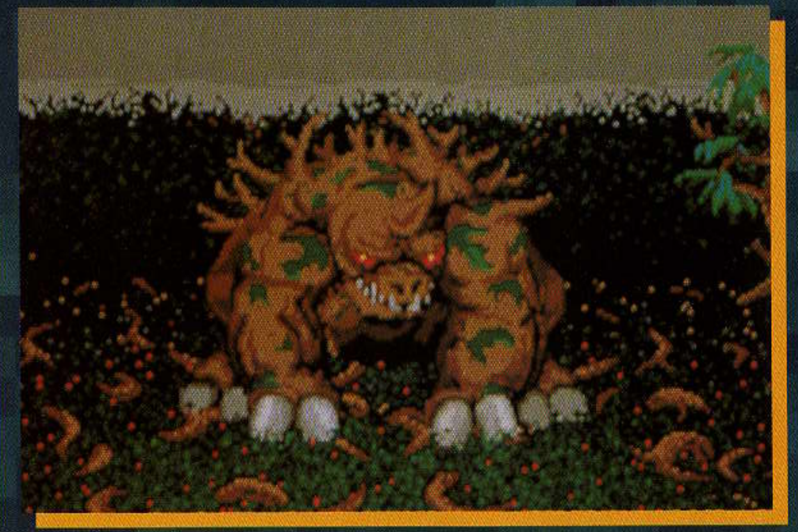
REGARDS...

Malgré leur nom (Faster Than Light = Plus Rapide que l'Eclair), on ne peut pas dire que les programmeurs américains de FTL soient les plus productifs de l'univers. En huit ans, ils ont réalisé Sundog, Dungeon Master, Oids et Chaos Strikes Back. Mais, si Dungeon Master 2 est aussi bon qu'il y parait, on ne pourra que leur pardonner de nous avoir fait attendre aussi longtemps.
Interplay, qui va éditer Dungeon Master 2, prépare également Stonekeep (en previews dans ce numéro) qui semble, lui aussi, avoir la trempe d'un grand jeu de rôles sur micro.

Oui, il est désormais possible de se déplacer à l'extérieur des donjons, entre les villages et les nids de civilisation. Mais attention, cela ne signifie pas pour autant que vous serez en sûreté. Cet horrible créature mi-plante mi-animal va se faire un plaisir d'émousser la pointe de vos armes.

L'économie a fait son apparition dans les méandres des labyrinthes de Dungeon Master. Vous aurez intérêt à commercer au maximum avec les personnages de rencontre pour équiper au mieux les membres de votre équipe.







Encore un de ces curieux personnages reptiliens. Avez-vous vraiment bien fait de lui acheter cette cape ? Etes-vous bien sûr de ne pas vous être fait roulé ? Attention, les monstres de Dungeon Master 2 sont vraiment malins !

PRONOSTICS



Jean-Loup Jovanovic
Enfin, enfin des nouvelles de Dungeon Master 2 ! Ça fait des années que je joue et rejoue au premier du nom, j'allais peut-être me lasser ! J'attends donc ce nouvel opus avec la plus grande impatience et je prie pour qu'il soit aussi bon qu'on nous le promet.



Dogue de Mauve
Lorsque j'ai appris au CES que Dungeon Master 2 allait sortir chez Interplay, j'ai décidé que j'obtiendrais coûte que coûte les premières images de ce jeu mythique. A mon avis, il accusera peut-être du retard face aux jeux de type Underworld mais son scénario et son réalisme devrait surpasser ce qui se fait ailleurs.



Morgan Feroyd
Dungeon Master 2 est sans aucun doute le jeu le plus attendu à la rédaction. Doguy, Vladimir et moi avons passé des heures et des heures à jouer sans interruption sur Dungeon Master. Cette suite ne peut donc que nous combler... en espérant qu'elle tienne toutes ses promesses.

COMPARATIF
DUNGEON MASTER 2 FACE À SON ANCÊTRE

On constate que l'ergonomie, déjà excellente dans *Dungeon Master*, a été modifiée légèrement. Les fiches-résumé des personnages prennent tout le haut de l'écran et les symboles monochromes ont disparu. Les graphismes sont plus travaillés et les icônes plus nombreux. Mais l'air de famille est là et bien là. D'ailleurs, êtes-vous sûr de savoir lequel est le n°1 et lequel est le n°2 ?



Serait-ce là une fonction d'auto-mapping ? Tant pis pour les nostalgiques qui se rappelent les heures passées à cartographier les souterrains de Dungeon Master (n'est-ce-pas Vlad ?). C'est tellement plus pratique ainsi...

INTERVIEW
L'EQUIPE DE FTL

Tilt : Bonjour à tous. Cela fait drôlement longtemps que nous attendons *Dungeon Master 2*. Depuis combien de temps y travaillez-vous vraiment ?

FTL : Ça fait maintenant plus de quatre ans que nous planchons sur Dungeon Master 2.

Est-ce que l'histoire de *Dungeon Master 2* fait suite à celle du premier épisode ?

Non, c'est une histoire complètement différente. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle on ne pourra probablement pas récupérer les personnages de Dungeon Master *pour les faire jouer dans* Dungeon Master 2.

Pensez-vous que *Dungeon Master 2* va révolutionner le monde du jeu de rôles sur micro comme l'a fait *Dungeon Master* en son temps.

Dans la mesure où c'est un monde complet où une multitude de choses se déroulent en temps réel, je pense que ce sera une révolution. Ce n'est pas un de ces jeux où les monstres continuent de se battre jusqu'à ce qu'ils soient morts ou qu'ils vous aient tués. Ils se sauveront, iront se soigner. Quand ils rencontreront une autre créature, avec laquelle ils seront en bon termes, ils lui feront savoir ce qui leur arrivent et s'allieront avec elle pour vous attaquer de deux côtés et essayer de vous prendre en tenaille.

Jusqu'où avez-vous poussé le réalisme ?

Et bien, les monstres pourront aussi utiliser les objets qu'ils trouveront au lieu de simplement les ignorer. Tout est paramétré dans le jeu. Si vous lancez une boule de feu dans une allée sombre et qu'elle atteint quelque chose d'inflammable, vous verrez l'objet en question s'enflammer à l'autre bout du corridor. C'est arrivé durant une démonstration d'une version très ancienne et, comme personne ne savait qu'il y avait du bois au fond du couloir, tout le monde a cru à un bug (rires). Le monde entier évolue sur le plan économique. Certains villages auront des surplus à vendre ou au contraire auront besoin d'objets qu'ils voudront vous acheter ou vous échanger. Si vous vous souvenez du «giggler» (le voleur de Dungeon Master*), il se dirige maintenant vers le village le plus proche pour tenter d'écouler le fruit de ses rapines aussi vite que possible.*

Où se déroule l'aventure ?

L'action a lieu à la fois en intérieur et en extérieur. Sur les routes, le temps peut être un sérieux problème (se balader en armure de plaques métalliques au milieu d'un orage peut se révéler très dangereux pour la santé de vos personnages). Notez que le fait de se déplacer d'une région à une autre n'empêche pas la région que vous quittez de continuer à vivre. Il se passe toujours des choses partout dans le monde de Dungeon Master 2. *Les habitants vaquent à leurs occupations quotidiennes (et vous pourrez même les surprendre en train de vous surveiller ou de vous suivre). Dans la plupart des jeux, en passant d'un niveau à l'autre, l'activité cesse. Pas chez nous.*

Actuellement, le marché du *CD* est en plein essort. Avez-vous prévu une version *CD* ?

Non, pas pour l'instant.

Merci pour toutes cette rencontre.

Et surtout, dépêchez-vous de terminer *Dungeon Master 2* !

Les graphismes sont plus travaillés et plus variés que dans le premier Dungeon Master sans pour autant nous dépayser.

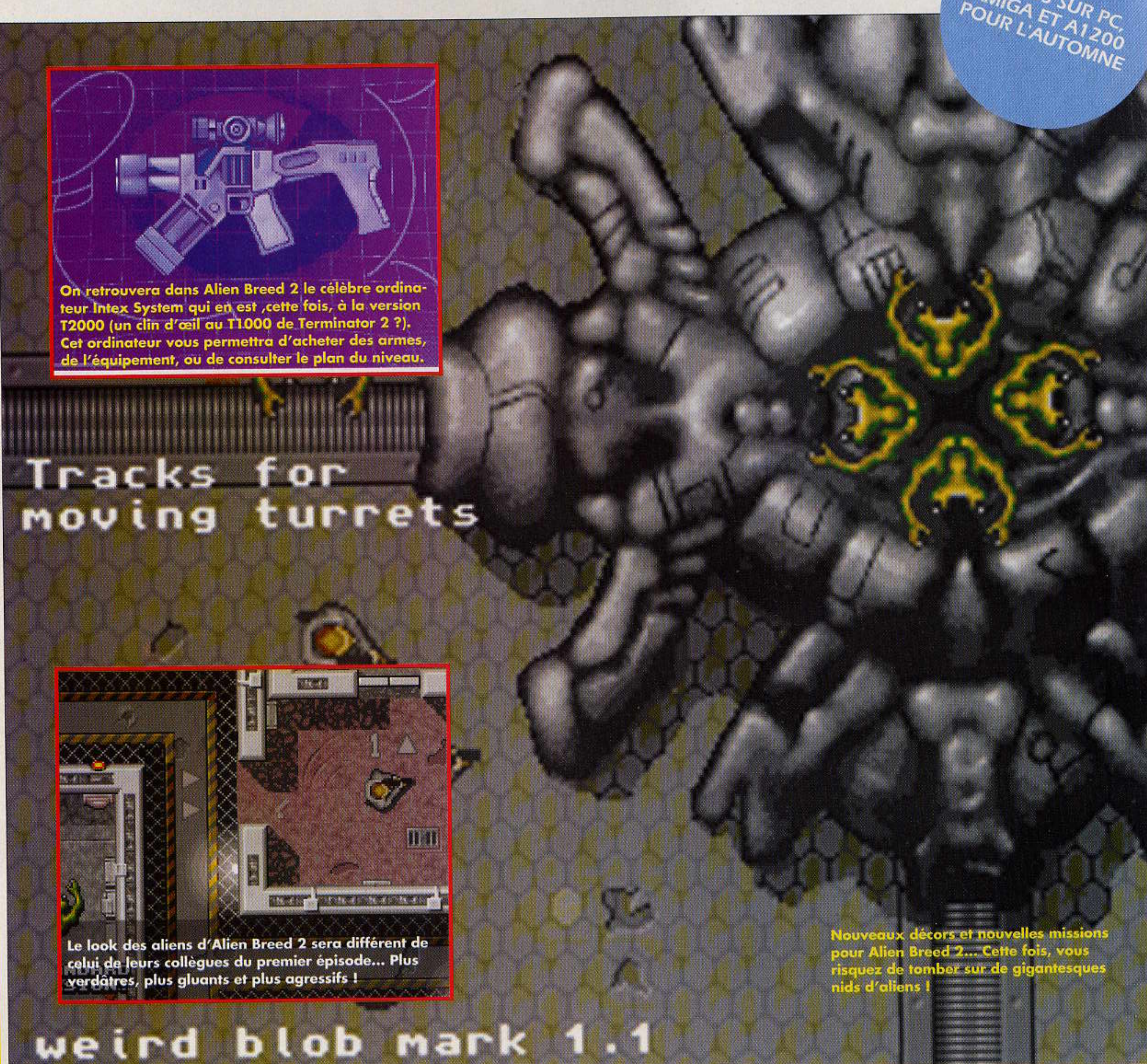


PLUS GRAND, PLUS BEAU, PLUS REALISTE : DUNGEON MASTER 2 SERA SEMBLE-T-IL EN TOUS POINTS SUPERIEUR A SON AINE

ALIEN BREED 2, BODY BLOWS 2 ET LES AUTRES...

TEAM 17

PREVUS SUR PC, AMIGA ET A1200 POUR L'AUTOMNE



On retrouvera dans Alien Breed 2 le célèbre ordinateur Intex System qui en est ,cette fois, à la version T2000 (un clin d'œil au T1000 de Terminator 2 ?). Cet ordinateur vous permettra d'acheter des armes, de l'équipement, ou de consulter le plan du niveau.

Le look des aliens d'Alien Breed 2 sera différent de celui de leurs collègues du premier épisode... Plus verdâtres, plus gluants et plus agressifs !

Nouveaux décors et nouvelles missions pour Alien Breed 2... Cette fois, vous risquez de tomber sur de gigantesques nids d'aliens !

TEAM17 PRÉPARE LA SUITE DE SES DEUX

PC
AMIGA

A 1200

VOUS VOUS SOUVENEZ SANS DOUTE D'ALIEN BREED, *CONSACRÉ À L'ÉPOQUE DE SA SORTIE COMME L'UN DES MEILLEURS JEUX À DEUX SUR* AMIGA. *AUJOURD'HUI, LES PROGRAMMEURS DE TEAM 17 S'APPRETENT À TERMINER* ALIEN BREED 2 *ET NOUS CONCOCTENT AUSSI* BODY BLOWS GALACTIC, OVERDRIVE *ET PLEIN D'AUTRES BONNES SURPRISES.*

Ce gnome juché sur un Tyrannosaure fait lui aussi partie du bestiaire de Body Blows Galactic... La folie «Jurassic Park» a encore frappé !

Alors que le premier *Alien Breed* s'apprête à sortir sur *PC* (avec des graphismes en 256 couleurs et quelques niveaux supplémentaires), l'équipe de Team 17 est sur le point d'achever *Alien Breed 2* sur *Amiga*. Vous dirigerez cette fois quatre personnages parachutés sur une planète infestée d'aliens tout droit échappés du film du même nom. Le principe du jeu reste, bien sûr, le même (vue du dessus et jeu à deux simultanément), et vous pourrez découvrir de nouvelles armes et de nouveaux décors (en extérieur). Vos ennemis auront eux aussi de nouvelles tronches (plutôt gratinées, d'ailleurs !) et seront plus dangereux et plus gluants encore que leurs prédécesseurs !



Les adversaires que vous affronterez dans Body Blows Galactic sont des extra-terrestres au look parfois étrange... Ici, un croisement entre Iron Man et un mannequin O'Cédar !

Body Blows, premier du nom ressortira bientôt à un prix plutôt attractif (moins de cent francs !). Si vous l'aviez raté lors de sa sortie, sautez sur l'occasion !

Le destin de *Body Blows* est tout identique, puisque *Body Blows 2*, alias *Body Blows Galactic*, devrait sortir un mois après la version *PC* du premier épisode. Le second volet de *Body Blows* sur *Amiga* est des plus prometteurs. En plus de décors inédits et d'une jouabilité améliorée sur les conseils des joueurs du premier épisode, vous y découvrirez de nouveaux adversaires, venus des quatres coins de la galaxie (comme si une galaxie avait des coins !). Vous pourrez profiter de l'occasion pour friter «à la main» des extraterrestres qu'ailleurs,on rencontre rarement hors de leurs soucoupes volantes. En tout cas, l'absence de gravité qui règne sur certaines planètes devrait donner des combats particulièrement spectaculaires.



PRONOSTICS

Marc Lacombe
Fana d'Alien Breed, j'attends avec impatience Alien Breed 2, même si l'équipe de Team 17 semble avoir apporté assez peu de changements par rapport au premier épisode. Overdrive me semble quant à lui encore meilleur que l'excellent Supercars dont il reprend le principe.

Morgan Feroyd
Comme d'habitude, Team 17 annonce quelques nouveautés alléchantes, mais c'est surtout la politique de petits prix qui me semble intéressante... Si seulement les autres éditeurs se décidaient à en faire autant !

Dogue de Mauve
Pour moi, Body Blows n'est autre que LE Street Fighter 2 de l'Amiga. Mais, malgré sa qualité, les programmeurs de Team 17 ont tout de même tenu à l'améliorer (têtus, les bougres !). Vivement la sortie de Body Blows Galactic !



MEILLEURS JEUX : ALIEN BREED ET BODY BLOWS !

ALIEN BREED 2, BODY BLOWS 2 ET LES AUTRES...

TEAM 17, L'AMI DE VOTRE PORTE-MONNAIE !

Plus la peine de vendre sa petite sœur ou ses bijoux de famille pour assouvir ses soifs de softs, puisqu'une flopée de titres pas chers et de bonne qualité devrait submerger bientôt les rayons de votre revendeur. En Angleterre, les «Budget» (softs mineurs ou anciens vendus à prix réduits) sont devenus une véritable institution, tandis que nous devons encore nous contenter de quelques trop rares promotions sur des jeux lamentables dont même un possesseur d'Amstrad CPC, myope de surcroît, ne voudrait pas. Mais ne désespérons pas ! Team 17 s'apprête à lancer chez nous une grande offensive avec des jeux vendus au dessous de la barre psychologique des cents francs (dans le genre 99.99 francs !). Le premier de ces softs au prix attractif sera *F17 Challenge*, une course de formule 1 sur *Amiga* dans la tradition des jeux d'arcade. Vous aurez à votre disposition quatre voitures différentes et tout plein d'options. Vous pourrez notamment participer à un championnat rassemblant une dizaine d'équipes et courir sur dix-sept circuits au dessin tortueux.

Si vous préférez les shoot'em up, *Cardiaxx* (*Amiga*) vous fera, lui aussi, passer de bons moments sans vous ruiner. Ce jeu d'action est une version améliorée d'un ancien soft d'Electronic Zoo et mêle bien entendu tous les ingrédients du genre (scrolling horizontal, armes supplémentaires, aliens belliqueux et action non-stop).

Les nostalgiques de *Bubble-Bobble* se jetteront quant à eux avec délectation sur *Qwak* (*Amiga*), un jeu de plates-formes comme on n'en fait plus... Simple, amusant et plein de couleurs, ce soft délirant auquel il est possible de s'adonner à deux simultanément est doté d'une jouabilité à toute épreuve.

D'autres softs devraient suivre, notamment *Assassin*, qui paraîtra dans une version «Remix» dotée de niveaux plus courts mais plus nombreux ; *Project-X*, qui reste toujours un des meilleurs shoot'em up jamais réalisé sur *Amiga* ; *BodyBlows*, le *Street Fighter 2* de l'*Amiga* ! ; et notre chouchou, *Superfrog*, un super jeu de plates-formes ayant pour héros un crapaud mutant... Quatre softs très bien notés par Tilt à leur sortie, que vous pourrez enfin acquérir à un prix raisonnable !



Armes balaises, bonus en tous genres, action non-stop... Cardiaxx, un Shoot'em up à petit prix qui renferme tous les ingrédients du genre.

Couleurs vives, pyramide égyptienne, ours en peluche et cochons roses volants... Quack est un jeu de plates-formes psychédéliques.



F17 Challenge, une excellente course de Formule 1 vendue elle aussi à bas prix. Team 17 en profite pour s'offrir une petite pub pour Project-X !

DES BONS JEUX À MOINS DE 100 FRANCS !



D'accord, la clé de douze n'est pas vraiment à l'échelle, mais Overdrive s'annonce malgré tout comme une des meilleures courses de voitures en vue de dessus.



De nombreux obstacles jonchent les circuits d'Overdrive... Attention aux taches d'huile !

Team 17 ne s'était pas encore attaqué aux courses de voitures en vue du dessus... C'est désormais chose faite avec *Overdrive* sur *Amiga* qui reprend les ingrédients des meilleurs softs du genre : vous pourrez piloter toutes sortes de véhicules (4X4, Buggy, Formule Un, super bagnoles bricolées par des dieux de la mécanique, etc.). *Overdrive* proposera différents modes de jeux (arcade, championnat, course contre la montre, entraînement...) et pourra être joué à deux simultanément en reliant deux machines par l'intermédiaire d'un cable Link. Vous pourrez aussi affronter les huit adversaires contrôlés par l'ordinateur, et courir sur différents terrains allant du désert à la ville en passant par une arène ou un circuit de Formule 1. Avec des graphismes prometteurs et un astucieux système de sauvegarde, *Overdrive* pourrait bien détrôner le must actuel du genre, *Supercars* qui, il est vrai, commence à dater quelque peu.

Marc Lacombe

Pro Audio 16 : le

Un matériel High-Tech évalué à une quinzaine de milliers de francs. Un disque dur d'une capacité aussi importante que toute la collection de bagages Louis Vuitton réunie. Une carte vidéo accélératrice affichant les pixels à l'écran à la vitesse de l'éclair. Bref! Vous avez tout prévu . . . Et malgré cela, votre PC braille comme une vieille sono cassée, émettant des sons criards voire inaudibles. Vos logiciels de jeux, de musique ou de gestion méritent mieux que ce triste sort . . .

Installez une carte Pro Audio 16 de Media Vision dans votre PC pour qu'elle vous offre un son d'une puissance exceptionnelle et d'une qualité stéréo haute fidélité digne de vos meilleurs CD Audio.

La Pro AudioSpectrum 16 est la carte 16-bit la plus vendue au monde. Elle transforme votre PC en un véritable studio d'enregistrement. Jugez vous-même! Son échantillonage est de 44.1kHz en 16 bits. De plus, elle intègre un synthétiseur 20 voix et un convertisseur texte/parole (Monologue pour Windows) sans oublier qu'elle pilote n'importe quel lecteur CD-ROM SCSI. Le tout, pour restituer des sons et des effets sonores de la pureté du cristal.



MEDIA VISION

son à l'état pur...

La Pro AudioStudio 16 est la carte son la plus sophistiquée de la gamme Pro Audio. C'est aussi l'une des cartes les plus évoluées du marché de par sa technologie. Offrant les mêmes fonctionnalités que la Pro AudioSpectrum 16, cette carte comporte un système unique de reconnaissance vocale qui vous permet de piloter votre PC par la parole.

La carte Pro AudioBasic 16 offre aux passionnés de jeux informatiques une qualité "16 bits" au prix d'une carte 8 bits. Identique à la Pro AudioSpectrum 16 sur le plan de la restitution, la Pro AudioBasic 16 est 100% compatible avec le bus AT et fonctionne avec les principaux logiciels de jeux pour le 8 et le 16 bits, et de gestion du marché. Comme toutes les autres cartes de la gamme Pro Audio 16.

Votre garantie supplémentaire: en choisissant un produit Pro Audio 16, un produit sûr pour l'avenir, vour optez pour le plus grand fournisseur au monde de cartes 16 bits!.

Composer **(16)-1-40.45.45.99.** pour obtenir la liste des revendeurs les plus proches.





Les graphismes de Stonekeep sont d'une qualité époustouflante.... Et en plus, ça bouge comme au cinéma, dis !

PRÉVU SUR PC POUR LE MOIS D'OCTOBRE

STONEKEEP

INTERPLAY

PC

IL Y A EU* DUNGEON MASTER, *IL Y A EU* ULTIMA UNDERWORLD... *IL Y AURA* STONEKEEP *! CE JEU D'AVENTURE ET D'ACTION AUX GRAPHISMES IMPRESSIONNANTS MARQUE UNE NOUVELLE ETAPE DANS LE MONDE DU JEU ET ENTRERA SANS DOUTE DANS LA LEGENDE. JAMAIS ON AVAIT VU DES IMAGES ANIMEES D'UNE TELLE QUALITE ! ET SANS* CD-I *NI* CD-ROM *ENCORE !

Depuis le temps que les fanas de micro rêvent d'un jeu aux graphismes dignes d'images de synthèse... Le grand jour est enfin arrivé ! Si les photos ci-dessous vous impressionnent, apprenez que l'animation, les bruitages et la musique sont du même niveau ! *Stonekeep* n'occupera pas moins de 30 mégas sur votre disque dur, mais le résultat dépasse tout ce qu'on pouvait espérer sur un *PC* «normal», sans lecteur de CD. Interplay nous avait déjà surpris avec *Battlechess*, un jeu d'échecs animé dans lequel les pièces se battaient vraiment. *Stonekeep* est plus incroyable encore.Le joueur évolue au milieu de décors en 3D et en vue subjective, tandis que les monstres surgissent en courant de l'autre bout du couloir. Au début de l'aventure, vous ne pourrez utiliser que vos poings et vos pieds pour vous défendre, mais vous trouverez bien vite des



Afin de vous plonger complètement dans l'aventure, les concepteurs de Stonekeep ont voulu donner à leur jeu l'aspect d'un film. L'image occupe donc la totalité de l'écran et les menus n'apparaissent qu'à votre demande.

DES DESSINS DIGNES D'UN FILM EN IMAGES

armes autrement plus efficaces.

L'équipe de *Stonekeep* a voulu réaliser un véritable film interactif et plonger le joueur au cœur de l'action. C'est pourquoi l'image occupe la totalité de l'écran (ce qui n'est pas le cas dans la plupart des autres jeux d'aventure, ou les décors se retrouvent perdus au milieu d'une forêt de menus). Pour effectuer une action, il suffit de cliquer sur le bouton de la souris, ce qui fait apparaître un petit écran de menus par l'intermédiaire duquel vous pouvez choisir d'utiliser une arme ou un objet.

L'incroyable qualité des graphismes n'empêche pas le jeu d'être assez vaste... Vous pourrez ainsi explorer une douzaine de lieux différents, comme, par exemple, l'intérieur d'une forteresse, les canaux de sombres douves, ou les grottes de sinistres souterrains. Inutile de prendre un papier et un crayon pour faire un plan et éviter de vous perdre, les programmeurs ont pensé à vous... La carte des endroits que vous avez déjà visités se dessine automatiquement afin que vous puissiez vous concentrer sur l'action ! Je sais combien il vous sera difficile de patienter jusqu'au mois d'octobre pour découvrir enfin cette merveille.

Marc Lacombe



Stonekeep se déroule dans l'univers traditionnel des jeux d'aventure, ne vous étonnez donc pas si , au détour d'un couloir, vous tombez sur ce superbe dragon aquatique !

REGARDS...

- Stonekeep n'est pas le seul jeu à vouloir se faire une place dans le monde des jeux de rôles micro : il en sort de partout ! Dungeon Master II, bien sûr, également en préparation chez Interplay. Forgotten Castle de Twin Dolphin / E.A est prévu lui aussi pour octobre et offre de superbes graphismes, alliés à une vue façon Underworld. Secret of the Seventh Labyrinth (un dédale en 3D où prédomine la magie) est, lui, en cours de programmation dans les fourneaux de Microprose et devrait être prêt en novembre. The Elder Scrolls de Bethesda évoque à la fois Stonekeep (image plein écran) et Underworld. Enfin, Shadow Caster reprend l'interface d'Ultima Underworld pour un jeu plus orienté «action». Amateurs d'héroïc-fantasy, cette fin d'année vous sera plus que favorable !

INTERVIEW

MICHAEL QUARLES CHEF DE PROJET

Tilt : Pour le jeu *Flashback*, l'équipe est allée tourner les séquences d'action dans un square, revolver à la main, provoquant ainsi la stupeur des passants. Avez-vous vécu de telles mésaventures lors du tournage de *Stonekeep* ?

Michael Quarles : Eh bien, nous avons filmé le squelette devant un grand fond bleu dans la cour de nos nouveaux bureaux avant que les anciens occupants aient déménagé (c'était une agence immobilière). Nous avions un squelette attaché au corps de notre directeur artistique pour pouvoir faire une animation du corps entier. Les gens dans le bureau prenaient des paris en essayant de deviner ce que nous fabriquions ! Et quand ils ont trouvé, ils ont voulu travailler chez Interplay.

Stonekeep est graphiquement très impressionnant, mais aura-t-il la profondeur de jeu d'*Underworld* ou de *Dungeon Master* ?

Nous avons envoyé tous les concepteurs-clefs de Stonekeep à un séminaire sur le story writing organisé par un grand scénariste d'Hollywood. L'histoire et la profondeur des personnages dépassent celles de tous les autres jeux micro.

Comment avez-vous fait pour réaliser des décors aussi spectaculaires ?

Nous avons utilisé la crème des logiciels et du matériel pour le design de 3D mappée et fait appel à des techniciens hautement spécialisés en ce domaine.

Merci, Michael, et bonne continuation !

DE SYNTHESE... SANS CD-ROM NI CD-I !

Comme pour un véritable film, l'équipe de Stonekeep a tout d'abord esquissé quelques croquis de costumes, qui ont ensuite été réalisés par des professionnels du cinéma.

STONEKEEP : LE TOURNAGE

Pour que l'animation des personnages soit à la hauteur de la qualité des décors, les concepteurs de Stonekeep ont engagé de superbes acteurs...



L'image de cette charmante fillette, filmée devant un fond bleu, sera ensuite intégrée aux décors du jeu.



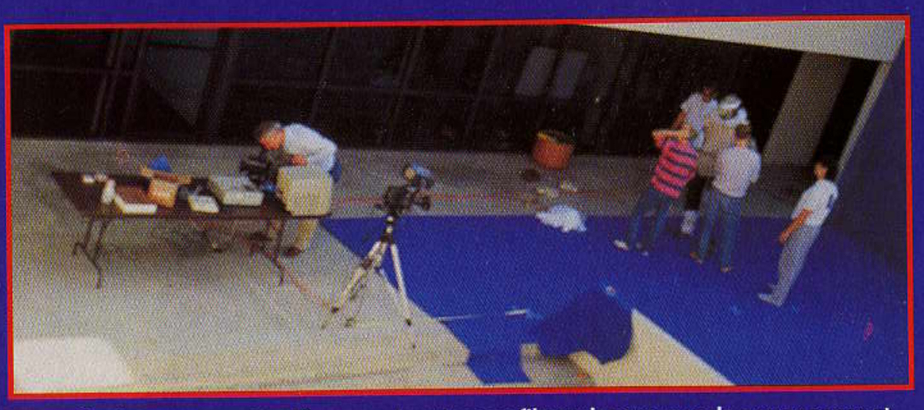
Nettement moins beau, ce goblin appartient au camp des forces du Mal. Un soin extrême a été apporté aux costumes et aux maquillages !



Pour obtenir cet étrange mort vivant, les spécialistes du maquillage ont effectué un travail remarquable.



Ce petit chaperon rouge mutant s'apprête à crever l'écran... de votre PC ! Au secours, Walt Disney !



Le studio de tournage est suffisamment vaste pour filmer des groupes de personnages et des combats épiques !

LE REVE DES FANAS DE MICRO

L E S   N O U V E A U T E S   D ' A B O R D !

PC COMPATIBLE



MAD DOG MAC CREE

CD ROM

Un véritable film interactif ! Mesurez-vous aux meilleures gachettes de l'Ouest américain dans cette superbe adaptation sur CD Rom du fameux jeu d'arcade. Vous devrez libérer le shérif et sa fille qui ont été enlevés par le terrible Mad Dog et sa bande de hors-la-loi.

NEW



7th GUEST

CD ROM

Le premier jeu développé spécifiquement pour PC CD Rom. Une aventure interactive dans un manoir hanté réalisé en 3 dimensions.



DUNE

CD ROM

Partez à la recherche de l'épice sacrée dans ce fabuleux jeu interactif spécialement développé pour votre CD Rom et qui utilise toutes les capacités.





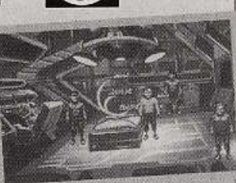


STAR TREK



Ce nouveau jeu pour PC CD Rom combine habilement la simulation de vol dans l'espace, le jeu d'aventure et d'exploration de l'espace. Vous incarnerez Captain Kirk et dirigerez le fameux vaisseau Enterprise vers des aventures inter galactiques.

NEW





WING COMMANDER ACADEMY

Une version de Wing Commander complètement nouvelle et originale : cette fois, vous créez votre propre jeu, vos propres missions avec les vaisseaux que vous souhaitez.

NEW



DAY OF TENTACLE

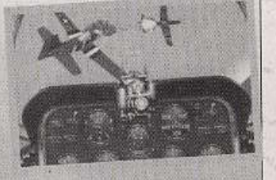
Attention, préparez-vous à en prendre plein les yeux et les oreilles ! Le nouveau Lucasarts est un véritable dessin animé interactif ! Il vous propulsera à travers le temps à la poursuite d'une tentacule violette folle !



ACES OVER EUROPE

Après vous être aiguisé les crocs avec Aces of Pacific, voici la suite de ce superbe simulateur qui vous permettra de participer au débarquement en Normandie et à bien d'autres missions.

NEW



NEW



PINBALL DREAMS

L'éditeur "21 th Century" avec cette simulation a réalisé le top en matière de simulation de flipper avec "Pinball Dreams" : 4 tableaux différents, une animation parfaite, une rapidité d'enfer !

NEW



BODY BLOWS

Un jeu à la hauteur de "Streetfighter 2". Un mode arcade avec une multitude d'adversaires et le mode tournoi où vous pourrez affronter jusqu'à 7 adversaires !



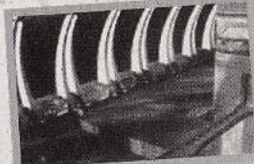
FIELDS OF GLORY

Un superbe jeu de bataille et de commandement. Prenez la tête des armées britanniques, françaises ou prussiennes, des forces de commandement qui ont changé le futur de l'Europe.



SYNDICATE

Partez à la conquête de 50 territoires du monde du futur dans un jeu captivant, parfaitement réalisé ! Equipez votre commando de cyborgs d'armes hyper sophistiquées.



PRIVATEER

Une combinaison intelligente de Wing Commander et de Strike Commander. Un cocktail détonnant pour une vaste aventure cinématique faite de combats dans l'espace et de stratégie !







PRINCE OF PERSIA 2

Vous qui étiez habitué à parcourir seulement les sombres galeries du palais, préparez-vous cette fois-ci à combattre en plein jour dans des décors superbes.



Gravis PC noire 299F

Joystick analogique 3 boutons entièrement réglable : tension du stick (8 positions de ferme à mobile), autocentrage, sélecteurs rotatifs permettant de définir la fonction de chaque bouton.

LES LECTEURS CD ROM

Lecteur CD Rom + Carte Soundblaster	2990 F
Lecteur CD Rom + Loom	1990 F

MANETTES

GRAVIS PC TRANSPARENTE	389 F
GRAVIS PC PRO	499 F
TOPSTAR SV227	289 F

LES CARTES

CARTE MANETTE GRAVIS	275 F
SOUND BLASTER 2.0	890 F
SOUND BLASTER PRO DE LUXE	1290 F
SOUND BLASTER 16 ASP	1990 F



Gamepad PC Gravis 199F

Joypad analogique 8 directions créé pour votre PC 386 ou plus. Position turbo et fonction réversible pour droitiers ou gauchers, 4 boutons entièrement configurables : des options uniques pour un joypad unique. 1 stick amovible est inclus.

Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA

ATARI ST/AMIGA

NOUVEAUTES A VENIR

A320 Night Approaches
Apocalypse
Beneath of Steel Sky
Burning Rubber
Combat Air Patrol
Dogfight
Empire/Captive 2
F117 A
Genesia
Global Gladiator
Gobblins 3
Hired Guns
Legend of Valour
Micro machines
OM Football
Overdrive
Overdrive
Space Hulk
Universal Monsters
Wonderdog

TOP 20 ST/AMIGA

Goal	ND/249F
Syndicate	ND/249F
Dune 2	ND/299F
Flashback	ND/249F
Body Blows	ND/249F
Vroom Muti player	199/199F
Sensible Soccer 2	225/225F
Gunship 2000	ND/299F
Civilization	275/299F
Blades of Destiny	ND/349F
Ishar 2	299/299F
Abandonned Places 2	ND/349F
Pinball Fantasies	ND/275F
Chaos Engine	275/245F
A -Train	ND/345F
Nicky Boom 2	299/299F
Ancient Art of War	ND/299F
Super sport Challenge	299/299F
Super Frog	ND/249F
Grand Prix (Microprose)	299/299F

Airbus American	ND/325F
B17 FLying Fortress	325/325F
Black Crypt	ND/225F
Castles	249/299F
Championship manager	225/195F
Desert Strike	ND/249F
Fire and Ice	225/225F
History Line	ND/349F
Indy IV (Aventure)	ND/399F
Monkey Island 2	ND/249F
Reach for Skies	329/329F
Short Grey	299/299F
Street Fighter 2	249/249F
Transarctica	299/299F
Wing Commander	ND/299F

MANETTES

Manette SPEEDKING	125 F
Manette NAVIGATOR	159 F
QUICKJOY 3 Supercharger	99 F
QUICJK JOY V Superboard	149 F

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Nouveau à Lille

MICROMANIA LILLE
Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58
59650 Villeneuve d'Ascq

Nouveau à Paris au Forum des Halles

Le meilleur magasin de jeux vidéo de Paris s'agrandit. 200 m2 de jeux pour consoles Sega, Nintendo et pour PC, Macintosh, Atari ST et Amiga.

LES NOUVEAUTES D'ABORD
la Méga-carte
THOMAS JORDAN
101204
MICROMANIA

Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions !

* Sauf sur les Consoles
Remise différée - Carte envoyée par courrier

UN AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS


MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78


MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES — Ouvert 7 jours/7
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13


MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA


MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91


MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Mitoirs .RER La Défense . Tél. 47 73 53 23


MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14


MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA

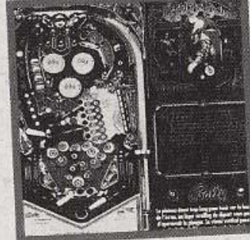
Apple Macintosh NEW



STARTREK

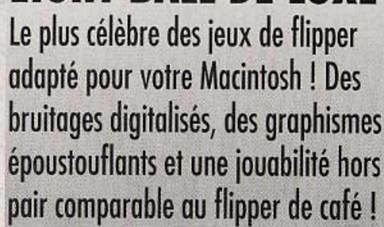
Incarnez le Captain Kirk et dirigez le fameux vaisseau Enterprise vers des aventures inter-galactiques

LES NOUVEAUTES	
King Quest 6	449 F
Carrier at War	399 F
Legen of Kyrandia	349 F
V for Victory IV	399 F





EIGHT BALL DE LUXE



Le plus célèbre des jeux de flipper adapté pour votre Macintosh ! Des bruitages digitalisés, des graphismes époustouflants et une jouabilité hors pair comparable au flipper de café !

LE TOP 5 MICROMANIA	
Eight Ball de Luxe	399 F
A TRain	369 F
Prince Of Persia	349 F
Civilisation	399 F
Red Baron	399 F

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

T2 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
Code postal .... Tél. .... Ville ....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

Commandez par téléphone 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

BELZERION

HUMAN

MAC CD-ROM

Disponible en japonais sur Mac CD-ROM. Version américaine prévue pour septembre

BELZERION EST UN PUR PRODUIT DU CERVEAU BOUILLONANT DE NOS AMIS JAPONAIS. ON AIME OU ON DÉTESTE LE STYLE. EN TOUT CAS, CE CD-ROM TRES ÉTRANGE ALTERNE LE MEILLEUR ET LE MOINS BON. EN ATTENDANT LA VERSION FINALE EN ANGLAIS, VOICI NOS PREMIERES IMPRESSIONS.



Un mystérieux personnage, lunettes noires et casquette sixties, s'adresse à vous tout au long de votre enquête. Ami ou ennemi ?

Le point de départ de la troisième mission. Vous devez récupérer une arme surpuissante et partir résoudre une étrange énigme dans un sanctuaire.

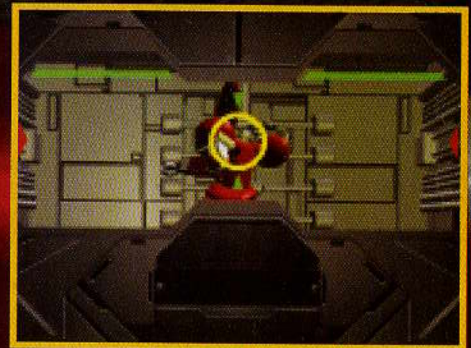


Le support *CD-ROM* continue à faire les beaux jours des joueurs sur *Macintosh*. A côté de chefs-d'œuvre comme *Spaceship Warlock* ou *The Journeyman Project* (testés dans *Tilt*), arrivent de nombreux disques plus ou moins réussis. *Belzerion*, produit par la société japonaise Human, est pour le moins déroutant (surtout en japonais !). Voilà ce qu'a compris l'honorable Jérôme, au péril de ses yeux jaunis par les heures passées à décrypter des signes sur l'écran. Tout d'abord, l'action se déroule dans le futur, pour être précis en 2047, sur la Terre.
L'ambiance SF, saupoudrée d'une pointe de *Blade Runner* et d'une pincée de *Goldorak*, est certainement l'élément le plus réussi de ce CD. Les graphismes, parfois un peu baclés au niveau des textures, sont, dans l'ensemble, de bonne facture. Le joueur, aidé par un excellent environnement musical, plonge facilement dans les méandres d'une histoire assez tortueuse.
Vous incarnez un policier du futur, dans une cité sous dôme, ravagée par le crime. A vous de vaincre des robots, les Mentalians, qui colonisent la planète. Faites vite car 98% de la population (la précision japonaise, c'est quelque chose) a déjà été éliminée.
Vous accomplirez huit missions qui ressemblent toutes aux épisodes d'une série télévisée japonaise. Armé jusqu'aux racines des dents d'une armure étincelante, d'un casque rutilant

FLARE-207
届出のあった機体との一致を確認しました。

ATTENTION, LES MENTALIANS ONT DÉJÀ ANÉANTI 98% DE LA RACE HUMAINE


The Red Demon s'acharne avec ses poings destructeurs sur le panneau d'acier. Tirez !


Mettre hors d'état de nuire un robot puis explorer les couloirs : voilà le menu du jour.

2- Vous avez repéré l'intrus qui s'apprête à déglinguer la porte blindée. Mettez-le dans votre ligne de mire.

et d'une mitraillette laser flashante, vous vous déplacez à bord d'une voiture volante (coucou, Blade Runner !). *Belzérion*, malgré ses limites, est intéressant. Mais, nous attendons la version américaine (qui devrait sortir en septembre) pour affiner notre impression. Sayonara !

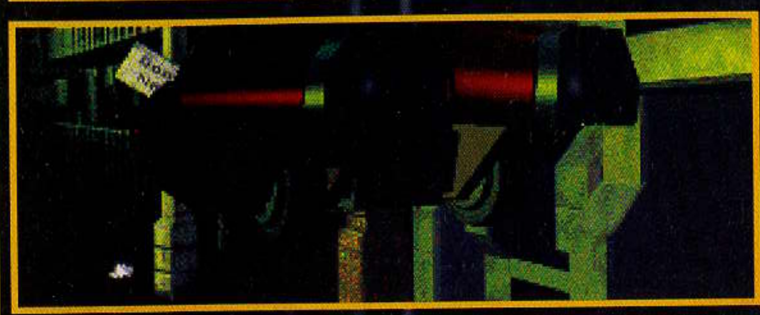
Jérôme Dacodack


Vous ne faites pas dans la dentelle ! Le robot est pulvérisé et quel trou dans la porte. Maousse costo, le mec !

AMBIANCE BLADE RUNNER MATINÉE DE GOLDORAK, LE COKTAIL BELZERION EST ÉTONNANT !

REGARDS...

D'autres CD-ROM sur Mac sont marqués du sceau japonais. Si vous aimez les graphismes et les ambiances torturées, nous vous conseillons : Refixion 1 et 2, et L-Zone. Ces trois titres ne sont pas des jeux mais plutôt des promenades interactives dans un univers dément, jusqu'à la limite de la folie. Avis aux amateurs !



En route pour l'aventure, à fond les manettes. Belzerion, GO !



Pas souriant, le gardien ! Il vous pose quelques questions et vous dirige vers les ascenseurs. Direction : le 98e étage.

ECRASEZ TOUS LES MENTALIANS AVEC VOTRE ROBOT DE COMBAT SURARMÉ

Une charmante présence féminine vient égayer ce monde hostile. Elle apparaît pour vous refiler des infos et vous redonner du tonus. Tiens, ça va mieux...





PRONOSTICS

Jérôme Dacodack

Belzerion est issu de l'école japonaise qui nous a offert, sur CD-ROM MAC, plusieurs autres titres tout aussi bizarres, comme L-Zone ou la série des Refixion. Certains écrans sont magnifiques, d'autres à la limite de la bouillie visuelle. Reste une ambiance très particulière, avec de superbes musiques, qui devrait plaire aux amateurs de manga et autres DA japonais. Par Belzerion, Saint Saké et Doc Akira, il faut voir. Je reste sceptique !

Catherine Cornu

N'ayant pu obtenir mon diplôme de japonais, malgré des années de cours du soir payés avec mes propres deniers, j'avoue être restée insensible aux charmes de Belzerion. D'accord, musicalement ça assure, mais on commence à en avoir l'habitude sur CD-ROM. Alors moi, je vous dit que si les disques servent seulement à des scénarios de type science-fiction, je préfère encore les Lemmings ou SC.OUT !

Morgan Feroyd

Oui ! Bon, comme dirait mon maître Ninja Doguykira San, je crois qu'il faut être patient avant de porter un jugement. Cette version entièrement en japonais ne m'a pas permis de découvrir toutes les subtilités de l'histoire. N'empêche que certains écrans et les musiques ne sont pas mal du tout. Demain sera un autre jour et je vous en dirai plus...

SoundWave 32



Le son des dieux.

PiLiPiLi

De mémoire de Neptune jamais une carte sonore n'avait été aussi mélodieuse ...

... ni fait autant de vagues.

Pensez donc : finie l'ancienne technologie FM des cartes 8 et 16 bits. Orchid présente la première carte avec Processeur à Signaux Numériques (DSP) et table avec sons échantillonnés intégrés : la SoundWave 32.

Maintenant, notes musicales et effets spéciaux sont enregistrés en Studio puis stockés dans la mémoire de 8 Méga-Bits de la carte. Les instruments de musique vibrent, la mer se déchaîne, on s'y croirait...

La carte SoundWave 32 c'est aussi 4 cartes pour le prix d'une :

Pour les jeux, sélectionnez la compatibilité Sound Blaster ou mieux encore, optez pour pour une compatibilité Roland MT-32 pour retrouver toute l'ampleur et la richesse de la musique originale des logiciels ludiques et multimédia !

Sous Windows, choisissez une compatibilité 100% Microsoft Sound System, et si vous êtes mélomane, laissez vous tenter par la compatibilité Général MIDI et MPU-401.

Et, pour que vous puissiez plonger tout de suite dans le Multi-Média, la SoundWave 32 est livrée avec haut-parleurs, microphone, câbles, et trois logiciels complets !

La carte SoundWave 32 est disponible à partir de 1 890 F HT (2 242 F TTC), et une version SE sans extras à partir de 1 390 F HT (1 649 F TTC).
Le CD-ROM Orchid Double Vitesse (300Kb/s en taux de transfert) est le complément idéal de la SoundWave 32.

Renseignez-vous auprès de votre revendeur !

Caractéristiques principales

- *Processeur DSP 20MIPS*
- *32 ko Cache*
- *8 Mb de mémoire en ROM*
- *Echantillonage en 16 bits jusqu'à 48 kHz en stéréo*
- *Interface CD-ROM intégrée*
- *4 connecteurs entrées/sorties*
- *Garantie 4 ans*

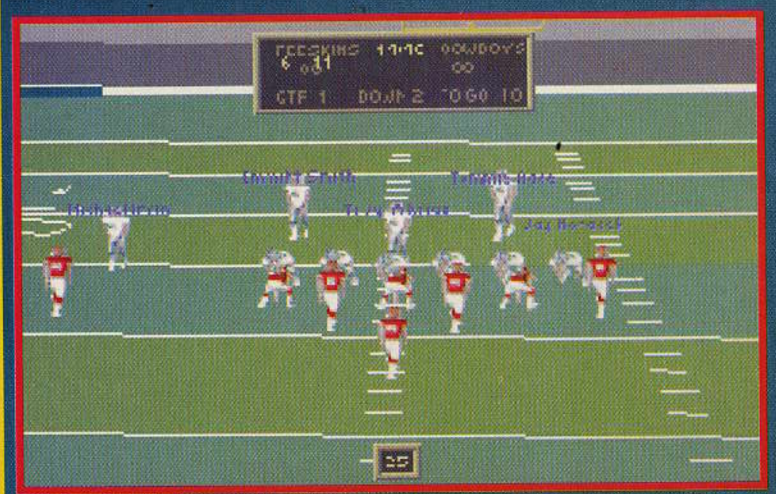
Pour recevoir une documentation détaillée, contactez-nous:

ORCHID FRANCE
14 à 30, rue de Mantes
92700 Colombes
Tél: (1) 47 80 70 50
Fax: (1) 47 82 51 79

Pour la Belgique
appelez le: (02) 534 48 26



SoundWave 32


NFL Coaches Club Football met en scène les plus célèbres équipes américaines... Ici, les Redskin de Washington contre les Cowboys de Dallas !


Les deux équipes sont face à face, le quaterback hurle ses ordres et, dans quelques secondes, la balle décollera du sol dans la panique générale !

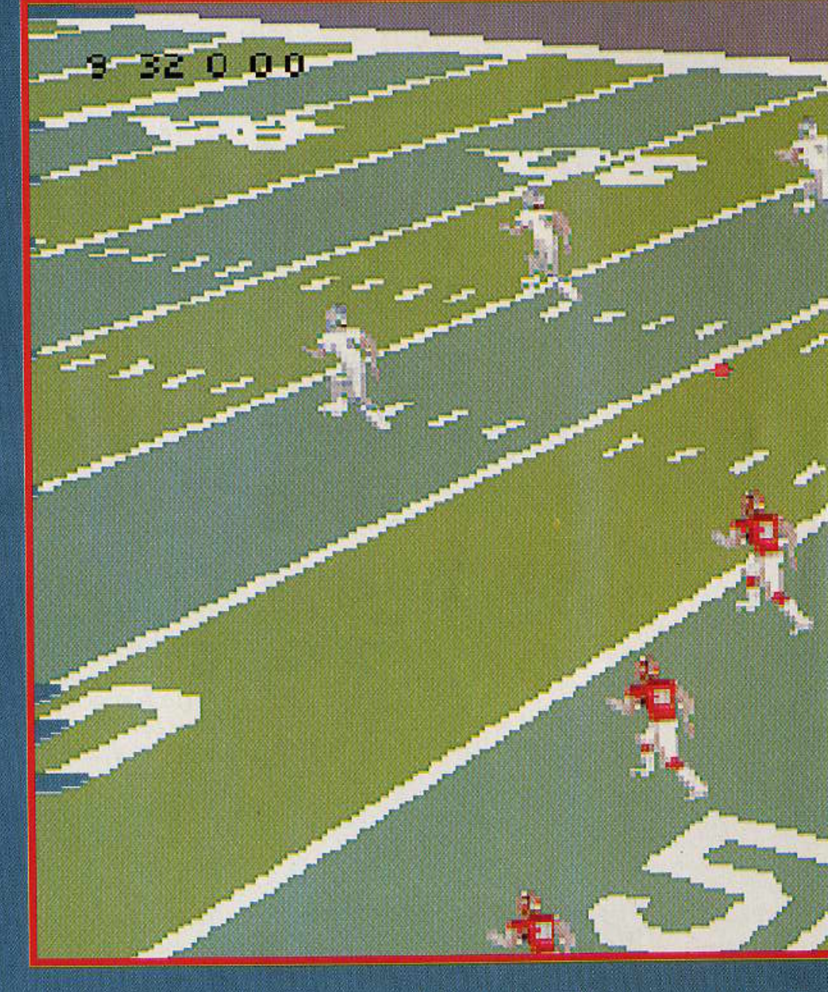
NFL COACHES C

MICROPROSE

PC

MICROPROSE, LE SPÉCIALISTE DE LA SIMULATION EN TOUS GENRES, AVIATION, CIVILISATION, INDUSTRIE... SE LANCE CETTE FOIS DANS LA SIMULATION SPORTIVE AVEC CE JEU DE FOOTBALL AMÉRICAIN PLUTOT PROMETTEUR... UNE FOIS DE PLUS, LE RÉALISME EST À L'HONNEUR !

Le comuniqué de presse a raison de le préciser : «*NFL Coaches Club Football* vous offre l'occasion unique de jouer au fooball américain comme vous n'y avez jamais joué auparavant»... C'est-à-dire sans vous faire arracher la moitié des membres par des brutes sans pitié, sans vous faire piétiner par de sympathiques gaillards poilus, pesant pour la plupart dans les cent dix kilos, et sans revenir à la maison couvert de contusions et de balafres ! Voilà qui est bien, d'autant plus que, confortablement installé devant l'écran de votre ordinateur, vous pourrez sans risque ressentir toutes les sensations du véritable football américain (tout au moins en temps que spectateur pas complètement passif). En effet, Microprose, comme toujours, a tenu à coller au plus près à la réalité. **Le jeu a été réalisé en collaboration avec des joueurs et des entraîneurs de la *NFL*** (la ligue nationale de football américain) qui ont dévoilé pour l'occasion quelques une de leurs meilleures tactiques. Vous aurez ainsi le choix entre quatre-vingts tactiques d'attaques différentes, et autant de tactiques de défense. Bien entendu, on retrouvera dans le soft les plus célèbres joueurs et équipes américaines, accompagnés des inévitables statistiques inhérentes à ce genre de



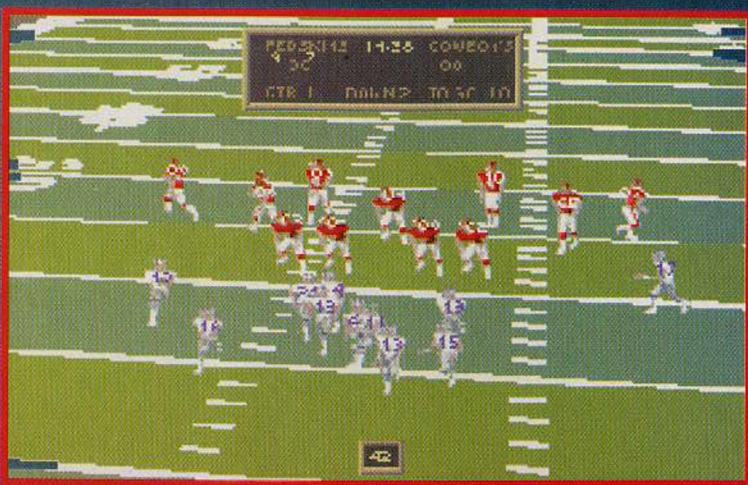
jeux. Vous pourrez former votre équipe en choisissant parmi les trente-six joueurs, les huit équipes et les huit entraîneurs proposés par le soft.

Une fois sur le terrain, pas question de traverser la défense adverse comme une motte de beurre... Chaque joueur dispose de ses propres caractéristiques, et le résultat

NFL COACHES CLUB FOOTBALL

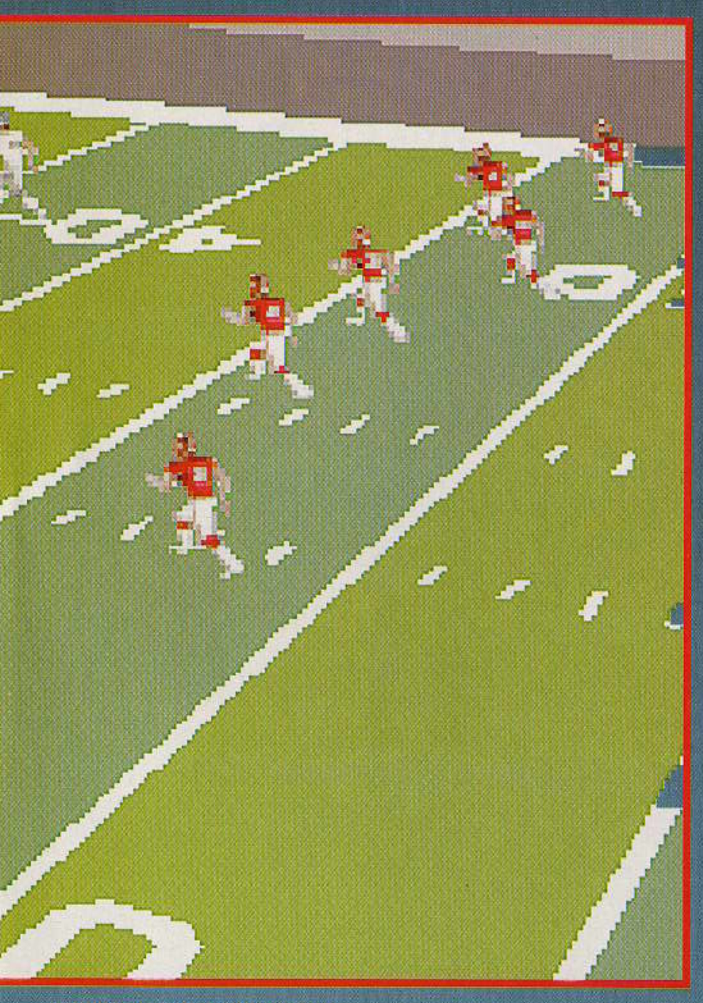


Quel plaisir peut-on prendre à voir tous ces poilus courir après la baballe ? Je vous demande un peu !



Les graphismes sont soignés et, si l'animation est à la hauteur, NFL Coaches Club pourrait bien détrôner le must du genre : Front Page Sports Football.

CLUB FOOTBALL



L'utilisation de la 3D permet d'obtenir des vues spectaculaires, mais la jouabilité pourrait en être affectée.

des collisions, par exemple, sera calculé en fonction du poids et de la vitesse des adversaires ! De même, en fonction de leurs caractéristiques physiques, les joueurs seront capables de courir plus ou moins vite, de tacler et d'effectuer des volte-face. **Le jeu se déroule entièrement en 3D**, ce qui permet d'observer l'action depuis n'importe quel point du terrain... Une présentation originale et spectaculaire, mais qui risque tout de même de nuire à la jouabilité du soft.
Il sera possible de jouer à deux. Néanmoins, la gestion et le contrôle des équipes par l'ordinateur a été particulièrement travaillé. Microprose considère carrément le résultat comme le meilleur système jamais développé. Publicité mensongère ou record du monde battu ? Il faudra attendre la sortie du soft pour le savoir !

Marc Lacombe

PRÉVU SUR PC POUR LE MOIS D'OCTOBRE

PRONOSTICS

Marc Lacombe
Sur micro, le football américain, trop compliqué à mon goût, ne m'a jamais vraiment enthousiasmé. NFL Coaches Club Football me semble encore plus complexe que ses prédécesseurs, c'est pourquoi j'ai peur que son incroyable réalisme soit plus un inconvénient qu'un avantage.

Morgan Feroyd
La réalisation de ce jeu de foot U.S. paraît réussie. Les vues 3D sont bien choisies. Pourtant, j'ai du mal à croire qu'il pourra faire mieux que Front Page Sport Football (graphismes très soignés, réalisme, stratégie, etc.).

Laurent Defrance
Je me souviens de Front Page Sports Football de Sierra qui est actuellement la référence en matière de foot américain sur micro. Ce nouveau colosse de Microprose semble à même de se mesurer au titan de chez Sierra mais il faudra attendre octobre pour se faire un avis définitif.



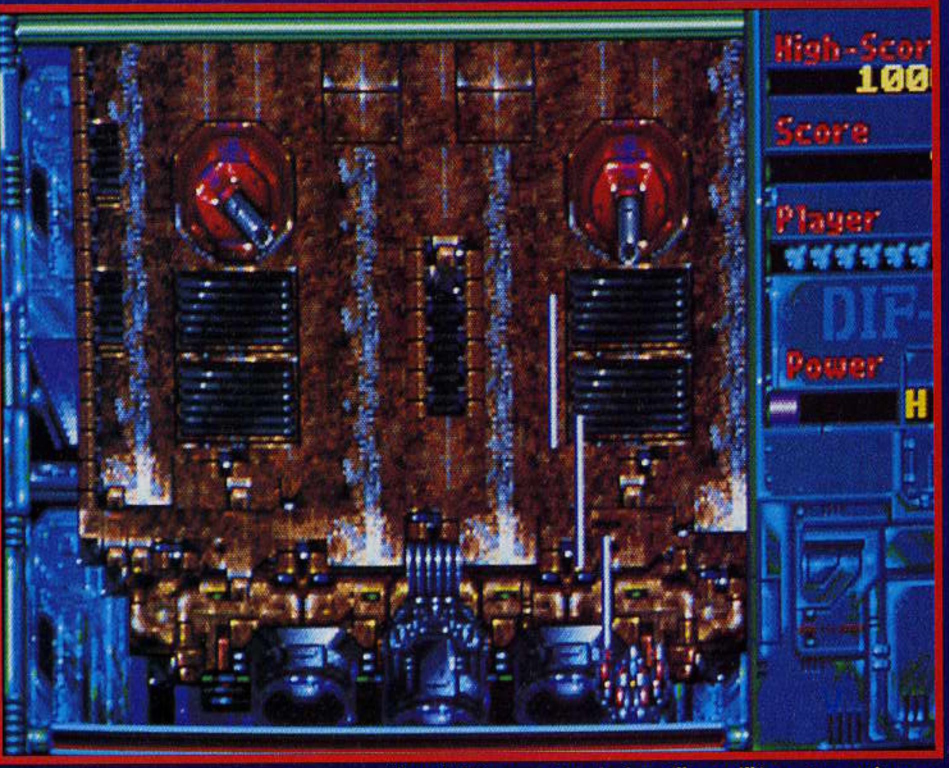
MIRAGE

PC

SOFTSTAR

LES SHOOT'EM UP NE SONT PAS LÉGION SUR PC. ET MIRAGE THUNDER, S'IL RÉPOND À NOTRE ATTENTE, PROUVE UNE FOIS DE PLUS QU'EN CE QUI CONCERNE LES JEUX D'ARCADE PURE, LE PC EST BIEN LOIN DERRIERE L'AMIGA. MAIS PATIENTONS JUSQU'À LA VERSION FINALE.

Prévu sur PC pour la fin de l'année



Eh oui, l'énorme tas de ferraille rouillée est un vaisseau ennemi. D'ailleurs, il vous le fait savoir en crachant des boules de feu et en envoyant ses sbires à vos trousses.

LE PC N'ÉGALE TOUJOURS PAS L'AMIGA POUR LES JEUX D'ARCADE !

REGARDS...

Softstar, l'éditeur de Mirage Thunder, est basé à Taïwan et fabrique de nombreux produits sur PC. On citera Devil's Advocate, un jeu d'action impressionnant (voir dans ces pages) ou encore une manette de type console pour le PC. Espérons qu'ils trouveront rapidement un accord de distribution en Europe !

Les shoot'em up sur PC se comptent sur les doigts de la main. Mis à part Mirage T hunder, un seul a retenu notre attention : Fox Ranger. Rapide et efficace, il a passionné pas mal de nos journalistes,dont Piotr et JLJ.

Aargh, des mutants de l'espace ! Pour qu'ils cessent de vous baver dessus, rien de tel qu'une bonne pluie de laser.



Les décors sont pour le moins simplistes. Par contre, les sprites ennemis sont plus travaillés.

Cet aliens tout droit sorti d'un dessin animé japonais... L'éditeur ne serait-il pas basé à Taïwan, par hasard ?





MIRAGE THUNDER

THUNDER



Tiens, goûte-moi ça ! Quand on vous cherche, on vous trouve. Cela calmera certainement vos ennemis, du moins momentanément.

M*irage Thunder* n'a certainement pas la prétention de révolutionner le monde des shoot'em up. Vous traverserez donc assez classiquement, au fil des niveaux, des villes, des montagnes et des décors futuristes et organiques. En somme, rien de très nouveau, surtout que le graphisme du fond est généralement simple et répétitif.

Un arsenal tout aussi varié qu'efficace est à votre disposition. Si vous parvenez à vous emparer des différents bonus que vous croiserez en chemin, vous pourrez en effet obtenir de nouvelles armes et améliorer l'équipement de votre vaisseau. Ainsi, vous naviguerez bientôt flanqué de plusieurs modules, en inondant l'écran de vos lasers et autres roquettes. Il existe différents types de tirs : lasers partant droit devant vous, missiles fusant dans toutes les directions, boules tournoyant sur tout l'écran, et ainsi de suite. Difficile de vous éviter, et vos ennemis n'auront plus qu'à bien se cacher !

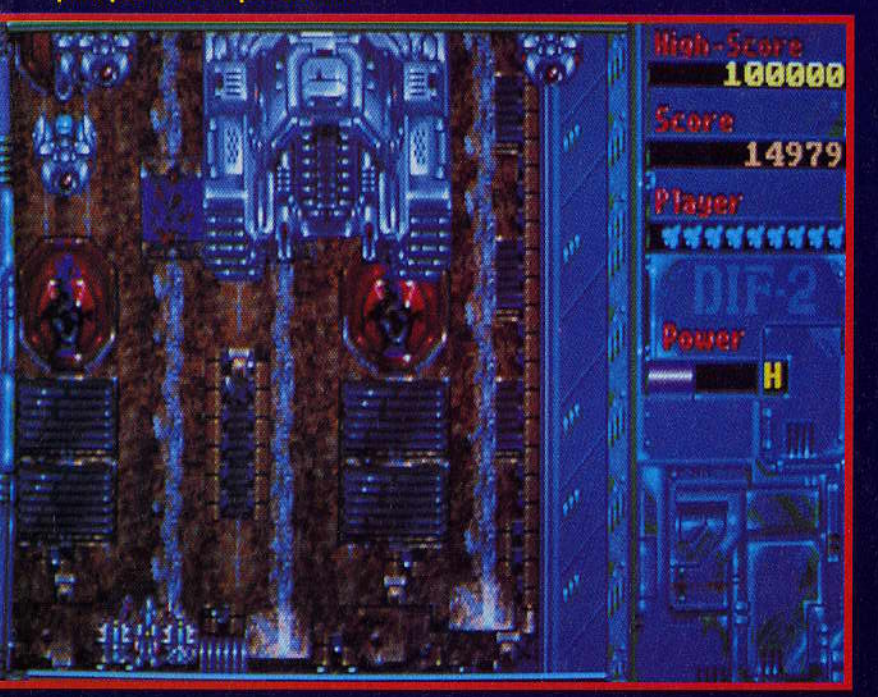
ENFIN UN SHOOT'EM UP POUR LES POSSESSEURS DE PC !

Si vous aspirez au repos et à la tranquillité, passez votre chemin car les aliens pullulent et, visiblement, ils ne vous veulent pas que du bien ! Non contents de vous manifester une hostilité injustifiée (après tout, ils devraient accepter leur condition de méchants et se laisser sagement détruire par le héros, c'est-à-dire vous), ces sournois apparaissent sous les formes les plus variées. Tantôt une myriade de petits vaisseaux vous submerge, tantôt c'est un énorme monstre belliqueux qui s'en prend à vous... Les sprites des ennemis sont assez réussis et variés.

Vu la production actuelle de shoot'em up sur *PC*, *Mirage Thunder* apparaît comme un bon produit. Il est quand même regrettable que les possesseurs de ce type de machine ne disposent pas de jeux d'arcade dignes de ce nom. Un ordinateur comme l'*Amiga* est, de ce point de vue, bien mieux loti. *Mirage Thunder* risque fort de ne convaincre que les seuls adeptes de l'indétrônable *PC*.

Vladimir Clausse

Cette fois, ils sortent la grosse artillerie. Mais il en faudrait plus, beaucoup plus, pour vous impressionner.



PRONOSTICS

Vladimir Clausse
Au premier abord, Mirage Thunder m'a conforté dans l'idée que le PC n'est décidément pas une machine faite pour les jeux d'arcade. Cependant, j'avoue que ce soft possède quelques atouts, et que, vu la rareté des shoot'em up sur PC, il pourrait se révéler être un bon jeu.



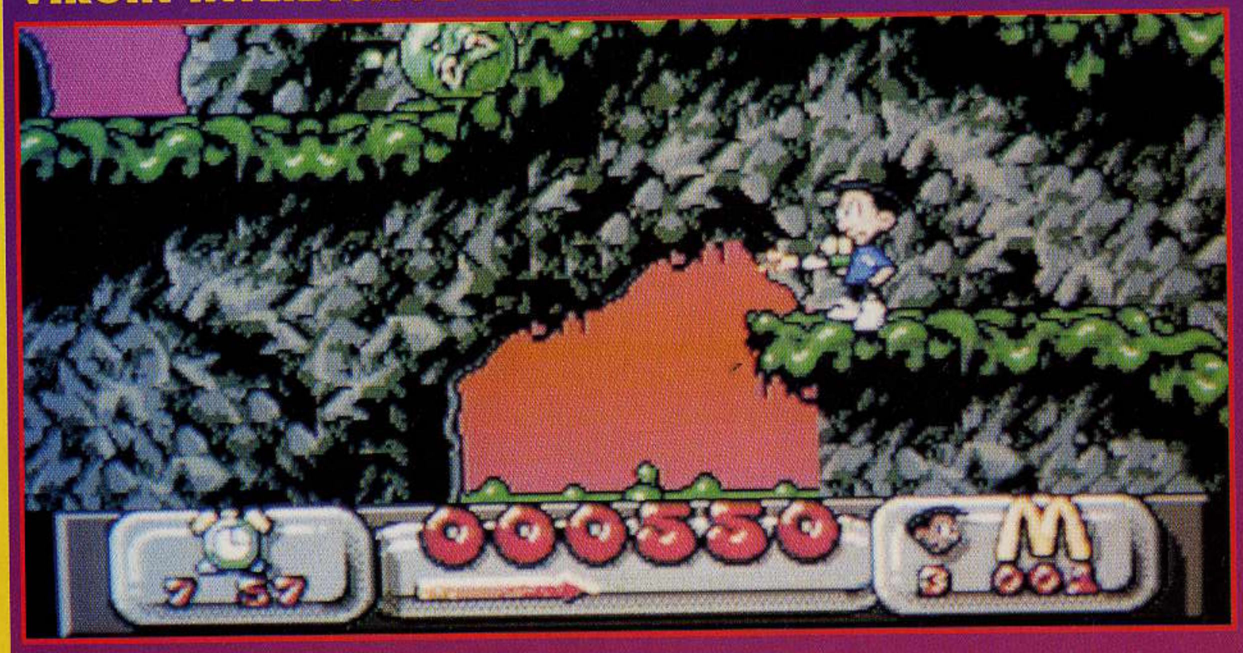
Dogue de Mauve
Un shoot'em up sur PC ? Je rêve ! Non, Mirage Thunder est bel et bien réel. Les programmeurs Taïwainais de Softstar ont fait du bon boulot en copiant les shoot'em up qui pullulent sur la PC Engine. Dommage que le PC ne soit vraiment pas fait pour ce genre de soft.

Piotr Korolev
C'est vrai qu'il présente bien ce Mirage Thunder ! Mais, quand même, les graphismes sont un peu confus. Pour ma part, je préfère Fox Ranger, un autre shoot'em up (horizontal) sur PC, réalisé lui aussi par une équipe asiatique.



GLOBAL GLADI

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT





La pollution semble avoir fait des ravages par ici. Vous pataugez dans le slime et les créatures qui peuplent ce monde paraissent elles-mêmes très atteintes.

SUITE DU MÉDIOCRE* MCDONALDSLAND, GLOBAL GLADIATORS *EST UN JEU DE PLATES-FORMES BIEN PLUS INTÉRESSANT QUE SON PRÉDÉCESSEUR. ET IL POURRAIT BIEN DEVENIR L'UN DES MEILLEURS JEUX DU GENRE SUR AMIGA. UNE VERSION MICRO QUI N'A RIEN À ENVIER À L'ORIGINAL SUR MEGADRIVE.

Global Gladiators. Avec un nom pareil, on s'attend à un jeu gore où des combattants s'étripent joyeusement. Il n'en est rien ! *Global Gladiators* est en fait un produit McDonald's, déjà sorti sur Megadrive, et on imagine mal la firme au BigMac nous proposant un jeu expressément violent. Nos deux héros Mick et Mack vont vivre leurs aventures dans un monde imaginaire tiré d'un magazine. Comment ont-ils fait pour se retrouver là ? Une hallucination provoquée par une indigestion de Cheese-Burgers serait une explication mais en fait mieux vaut chercher du côté du clown fétiche de MacDo, Ronald McDonald. Nos deux héros lisaient leur magazine favori, Global Gladiators, et s'imaginaient déjà dans la peau d'un Global Gladiator; vous l'aviez deviné. Et hop, sans hésitation Ronald, qui passait par là, les expédie dans l'univers fictif des comics. Il n'est pas certain que



Mieux vaut éviter de tomber dans ce liquide verdâtre et nauséabond, vous ne feriez pas de vieux os.

POUR LES ECOLOS ET LES CRADOS !



Voilà une des machines qui polluent ce niveau. Détruisez-la sans remords !



Berk ! Ce gros tas de morve s'apprête à vous cracher dessus. Il s'agit de s'en débarrasser au plus vite.

SLIME, GELEE ET MORVE VERDATRE : VOILA DE

ATORS

AMIGA

REGARDS...

Avant d'arriver sur Amiga, Global Gladiators était un jeu bien connu des possesseurs de Megadrive. Si les adaptations consoles-micro sont rarement satisfaisantes, il n'en est rien avec Global Gladiators. La version Amiga ressemble pixel pour pixel à celle de la Megadrive. Même graphismes, même animation, même vitesse, même plaisir de jouer. Ça fait vraiment plaisir de voir que les programmeurs du jeu maîtrisent aussi bien l'Amiga.

nos deux amis apprécient ce geste, car la survie dans ce monde est loin d'être une partie de plaisir. C'est là que vous intervenez, vous allez devoir guider Mick et Mack, leur faire éviter les pièges et repousser les monstres auxquels ils ne vont pas tarder à être confrontés.

Au programme quatre mondes de douze niveaux, tous envahis par la pollution. Vous devez neutraliser les machines responsables de ces dégradations. *Global Gladiators* est un jeu de plates-formes des plus classiques, il faut récupérer des logos McDonald's, détruire les monstres qui vous assaillent et ainsi passer de niveau en niveau.

La facture est excellente, l'animation des héros est d'une qualité rarement égalée. La fluidité du scrolling est bonne, mais ce sont surtout les graphismes des animations qui rendent *Global Gladiators* très attractif. En effet Mick et Mack se déplacent de manière très convaincante, tirent sur leur chewing-gum, ou font tournoyer leur pistolet. Le tout est agrémenté de très bons bruitages. Les monstres ne sont pas en reste puisqu'ils ne se gênent pas pour vous cracher leur bave verdâtre à la face. Le grand nombre de sprites présents au même moment à l'écran prouve que la réalisation a été particulièrement soignée. *Global Gladiators* démontre que l'*Amiga*, bien exploité, n'a pas à avoir de complexes par rapport aux consoles.

Vladimir Clausse



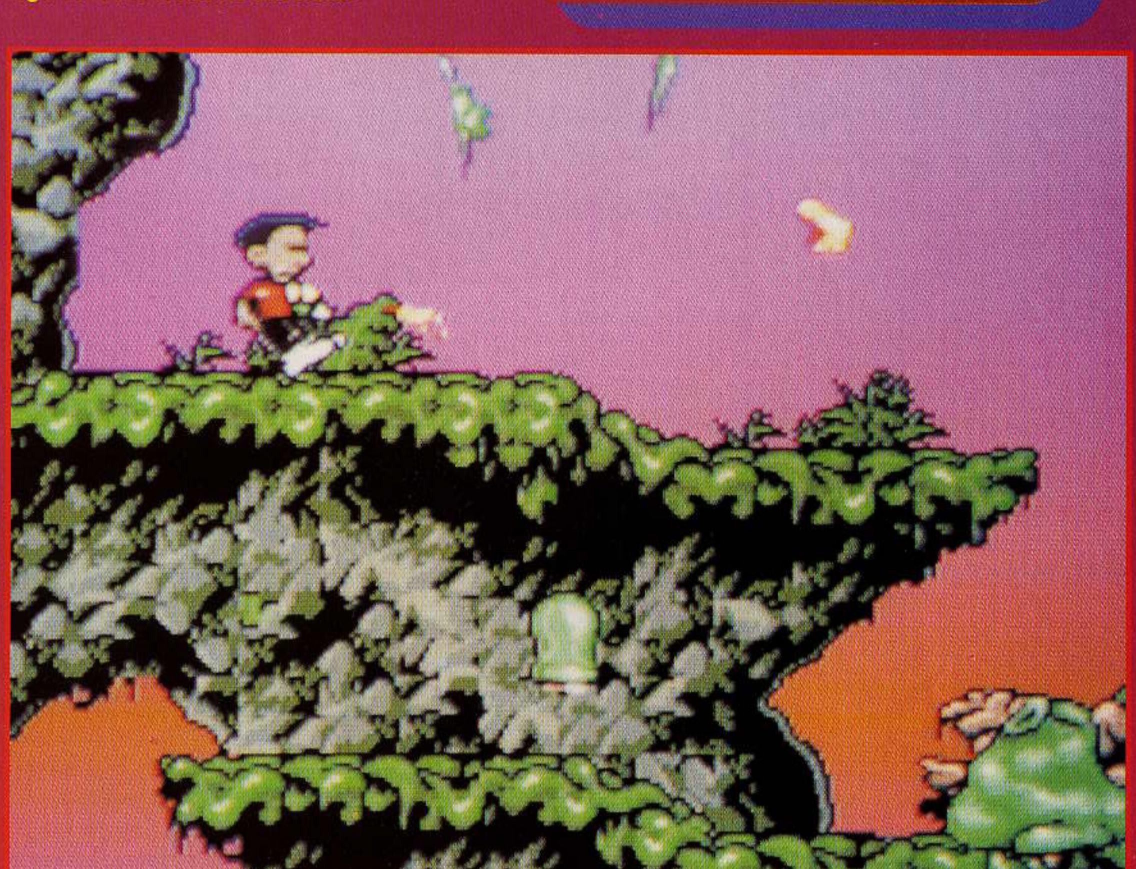
Dans Global Gladiators, le personnage peut regarder dans toutes les directions.

PRONOSTICS

Morgan Feroyd
Une excellente adaptation du jeu console. L'Amiga prouve, une fois encore, que c'est la meilleure machine pour les jeux de plates-formes. Les déplacements du personnage sont ultra rapides et le scrolling est bien réalisé. Un bon produit en perspective.

Vladimir Clausse
Global Gladiators est très agréable à jouer, surtout grâce à un maniement très souple et des animations travaillées. Il se classera sans doute parmi les meilleurs jeux de plates-formes sur l'Amiga.

Dogue de Mauve
Vous commencez sans doute à le savoir, je ne suis guère amateur des jeux de plates-formes. Pourtant, Global Gladiators n'a pas eu de mal à me conquérir. La conversion du jeu Megadrive est excellente et le jeu plein de punch. Un futur hit !



Vous ne connaissez ni la pitié, ni la douleur (quoique ?). Ces sales monstres vont bientôt voir à qui ils ont à faire.

QUOI EST FAIT LE MONDE DE GLOBAL GLADIATORS

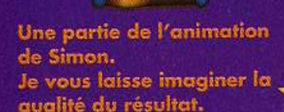
SIMON THE

PC
AMIGA

ADVENTURE SOFT

SIMON THE SORCERER *PROMET D'ETRE UN JEU D'AVENTURE DANS LA PLUS GRANDE TRADITION. LA QUALITE DE L'ANIMATION ET DES GRAPHISMES SERA SON POINT FORT.* SIMON *VA-T-IL DETRONER* GUYBRUSH THREEPWOOD ?





Une partie de l'animation de Simon.
Je vous laisse imaginer la qualité du résultat.



Partout où le mal s'étend dans ce monde, il apporte le froid et la neige. Ce pauvre dragon enrhumé fait partie des premières victimes.

Simon est un garçon de 14 ans qui se trouve entraîné malgré lui dans une aventure extraordinaire. L'histoire commence lorsqu'un chiot, portant dans sa gueule un vieux grimoire, est trouvé devant la porte de la maison de Simon. Comme il a l'air perdu et affamé, il est adopté par toute la famille. Le grimoire, couvert de textes obtus, est quant à lui rapidement oublié. Quelque temps plus tard, attiré dans le grenier par les aboiements du petit chien, Simon redécouvre le vieux grimoire. Le contenu du livre, aux trois quarts effacé, est totalement incompréhensible. Néanmoins, Simon parvient, non sans peine, à en déchiffrer une phrase à haute voix. A peine sa lecture est-elle terminée, qu'un portail ouvrant sur un autre univers apparaît sur le plancher du grenier. Sans le savoir, Simon vient de prononcer une formule magique. Le petit chien saute de l'autre côté du portail et, sans réfléchir davantage, Simon le suit.

Ainsi débutent les aventures de Simon dans un monde étrange, où règnent trolls, gobelins et démons. Les dragons s'enrhument, les druides se transforment en grenouilles (enfin... pas tous) et les princesses en cochons. La magie est omniprésente. Pour pouvoir revenir chez lui, Simon devra parcourir ce monde merveilleux, en explorer les moindres recoins et résoudre le mystère du petit chien.

Nous avons eu la chance de voir, et de tester, un jeu quasiment terminé - pas encore prêt pour un essai en bonne et due forme, mais suffisamment abouti pour se faire une bonne idée de ce que sera le résultat définitif.

Nous avons été ébloui par la qualité de l'animation et des graphismes, qui ressemblent beaucoup à ceux du film Fantasia de Walt Disney. Les couleurs sont extraordinairement vives et contrastées, les moindres détails sont apparents et, de surcroît, chaque scène, ou presque, comporte des animations multiples : ici passe un oiseau, là un papillon vient se poser, un petit animal traverse le chemin, etc. Dans toutes les circonstances, ces animations sont parfaitement fluides.

HUMOUR, ENIGMES, GRAPHISMES ET ANIMATIONS «TOP» : UN COKTAIL QUI RAPPELLE MONKEY ISLAND II

Un monde où se mèlent la magie et... l'humour. Qu'il s'agisse des attitudes des personnages (admirez donc ce démon clopant tranquille...), des décors ou des dialogues, les occasions de rire ne manquent pas. Cet humour s'adresse à la fois aux jeunes joueurs et aux adultes : beaucoup de situations sont, en fait, des parodies de notre quotidien. Toutefois, cette version était en anglais. Il faut espérer que l'humour résistera aux traducteurs...

L'interface du jeu ressemble beaucoup à celle des jeux Sierra ou Lucas : trois lignes de verbes et un inventaire occupent le quart inférieur de l'écran et toutes les actions de Simon peuvent être choisies à cet endroit à l'aide de la souris. Il n'y a donc pas d'innovation majeure sur ce chapitre, mais simplement l'utilisation d'un excellent système qui a fait ses preuves, pas plus qu'il n'y en a dans les énigmes : il s'agit toujours d'obtenir A pour pouvoir accéder à B, ce qui permet d'aller à C. Cependant,



SORCERER

PREVU POUR SEPTEMBRE SUR PC ET EN FIN D'ANNEE SUR AMIGA

Faisant fi de la loi Evin, ce démon s'en grille une petite en faisant causette. Et vous trouvez que c'est un exemple à suivre ?

d'après ce qu'il nous a été donné de voir, la plupart des solutions sont très intuitives.
On peut donc s'attendre à un jeu agréable et drôle, qui se distinguera certainement par la qualité des graphiques et de l'animation. Vous en saurez plus au prochain épisode. Rendez-vous donc en septembre.

Serge D. Grun

Vous n'y couperez pas : il faut avaler le ragoût des marais que vous sert cette créature. C'est le seul moyen de l'éloigner un instant.



INTERVIEW

NICK CRAIG

Tilt : Nick, bonjour. Adventure Soft est surtout connu pour des jeux tels que *Elvira, Mistress of the Dark* et *Elvira II, The Jaws of Cerberus*. Comment vous est venue l'idée d'un jeu aussi différent que *Simon the Sorcerer* ?

Nick : Nous avons simplement voulu faire un jeu drôle et qui puisse toucher une audience aussi large que possible. Dans Simon the Sorcerer, *il y a des situations qui feront rire les jeunes, mais il y a également de nombreuses allusions qui amuseront aussi les adultes... du moins, nous l'espérons !*

Les graphiques du jeu sont particulièrement somptueux. Comment êtes-vous arrivés à ce résultat ?

Eh bien, contrairement à nos concurrents qui créent des dessins sur papier, les colorient et les digitalisent ensuite, ce qui aboutit à une perte de contraste, nous avons décidé de digitaliser les dessins en noir et blanc et de les colorier à l'écran. Je crois que le résultat nous donne raison... Notez qu'il y a cent vingt-huit couleurs à l'écran, ce qui permet des graphismes de très bonne qualité, qui prennent moins de place que les écrans VGA classiques.

Peux-tu nous en dire plus à propos des animations ?

Uniquement en présence de mon avocat... (rires) Nous avons mis un point d'honneur à réaliser les animations les plus fluides possible et ce, en dépit des limitations de l'architecture PC. *Nous avons utilisé notre propre moteur graphique, AgosII, et, surtout, nous ne nous sommes pas contentés de quatre ou cinq images. Par exemple, il y a plusieurs dizaines d'images, rien que pour animer Simon lorsqu'il marche ! En outre, nous avons pu accélérer l'animation en ne redessinant que les éléments mobiles.*

Ne crains-tu pas qu'une partie de l'humour du jeu ne soit pas comprise par les joueurs français ?

Rassurez-vous, Simon the Sorcerer *sera intégralement traduit - et nous ferons en sorte que les jeux de mots survivent à la traduction.*

Maintenant que le jeu est quasiment terminé, avez-vous d'autres projets ?

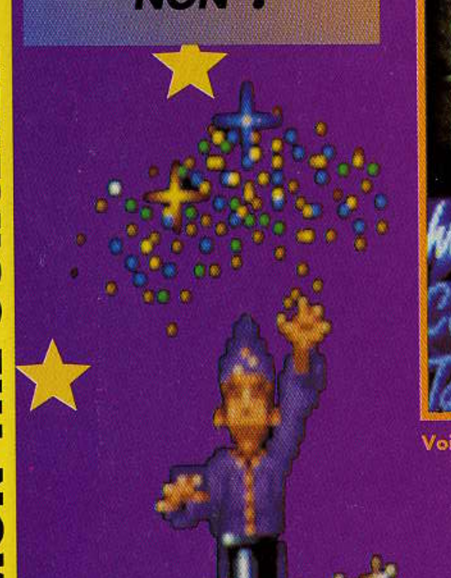
Simon II : Le retour et Simon III : La mission... (rires) Il n'est pas exclu qu'il y ait, un jour, un Simon the Sorcerer II, *mais je ne peux vous en dire plus pour l'instant. En revanche, nous avons en cours de développement* Operation Dude, *qui est un jeu d'aventure prévu pour Avril 94 et qui va ressembler à la fois à* Wayne's World *et à* Scoubidou *(NDLR : Ça promet !).*

Merci Nick, nous sommes impatients de voir ce nouveau jeu.

PLUS DE CENT ECRANS DIFFERENTS ET PLUSIEURS CENTAINES D'IMAGES D'ANIMATION MAGIQUE, NON ?



Voici une façon comme une autre de descendre d'un étage...





SIMON THE SORCERER







Le pont s'est effondré, il ne reste donc qu'à essayer le balai magique... encore faut-il trouver les aérofreins !



Ce géant devrait aider Simon à franchir le ravin. On est curieux de voir comment il va s'y prendre ?

LA MAGIE DU 286

Nul besoin d'un *486 DX* 2-66 avec des bus locaux partout pour faire tourner *Simon the Sorcerer* ! Contrairement à la tendance générale, qui consiste à concevoir des jeux de plus en plus gourmands en mémoire et en puissance de calcul, *Simon the Sorcerer* sait se contenter d'un *286* à 10 MHz, 640 Ko de RAM et ne nécessite que 10 Mo d'espace disque.

SIMON SUR AMIGA

Simon the Sorcerer ne sera pas réservé aux seuls possesseurs de *PC*. Une version pour *Amiga* est en effet en cours de finition et devrait être disponible deux semaines après la version *PC*. Elle exigera 1 Mo de RAM et, fait suffisamment rare pour mériter d'être signalé, pourra également être installée sur disque dur.



Une souris face à un dragon ? Lequel des deux va l'emporter ?



PRONOSTICS



Dogue de Mauve
Il n'a pas fallu plus de quelques minutes à Simon the Sorcerer pour me séduire. L'aspect visuel est vraiment réussi et le jeu semble également très amusant. Les auteurs d'Adventure Soft visent le haut du panier en matière de jeux d'aventure et ne s'en cachent pas. A mon avis, ils sont plutôt bien partis.

Thierry Guilard
Encore un jeu qui, à sa sortie, va nous valoir beaucoup de courrier et d'appel à la hotline. Un excellent gage de qualité si l'on considère que les meilleurs jeux sont toujours les plus demandés. Vivement septembre pour la sortie officielle... et en français !

Serge D. Grun
Je n'étais pas, jusqu'à présent, un grand fanatique des jeux d'aventure, mais la qualité des graphismes et surtout le degré d'humour m'ont converti. Je ne reculerai devant rien pour tester le jeu définitif. Qu'on se le dise !

CANNON FOD

SENSIBLE SOFTWARE

AMIGA PC

A LA TETE DE VOTRE COMMANDO, VOUS ALLEZ ARROSER VOS ENNEMIS SOUS UN FEU DESTRUCTEUR. CANNON FODDER, LE NOUVEAU JEU DE SENSIBLE SOFTWARE S'ANNONCE DEJA COMME UN MUST DU GENRE, AVEC UNE REALISATION EXCELLENTE ET UN MANIEMENT TRES INSTINCTIF.

PRÉVU SUR AMIGA POUR SEPTEMBRE. PLUS TARD SUR PC

une fois n'est pas coutume :d'habitude les graphismes ne sont pas le point fort de Cannon Fodder. Une bonne surprise !

Voilà le résultat, vous dirigez maintenant trois équipes (Serpent, Aigle et Panthère). Deux groupes guettent pendant qu'un courageux va chercher les grenades.



Un groupe attire l'attention de l'ennemi alors que l'autre l'attend, en embuscade derrière les arbres. Rusé, ne'st-il pas ?



Sensible Software s'est forgé une solide réputation après son fabuleux *Sensible Soccer*, et on peut dire que tout le monde attend ses prochaines productions avec impatience. Eh bien, *Cannon Fodder* ne devrait pas nous décevoir ! Visuellement, il n'est pas très éloigné des nombreux jeux genre *Commando* et autres *Ikari Warriors*. Cependant, il surpasse tous ses prédécesseurs grâce à sa réalisation top niveau.

Au lieu d'incarner un seul guerrier, vous dirigez une petite troupe de soldats surpuissants. Vous pouvez alors constituer jusqu'à trois équipes indépendantes, qui pourront tirer et se déplacer séparément, un peu à la manière de *Syndicate*. De plus, vos soldats ne sont pas de simples pions prêts à se laisser canarder. En effet, si vous sélectionnez une équipe, et qu'une autre subit une attaque, cette dernière répliquera d'elle-même à ses assaillants. Cela permet de mettre au point des stratégies offensives, en s'aidant du terrain. Ainsi, vous pouvez poster une ou deux équipes en embuscade, tandis qu'une troisième attire l'attention des ennemis. Votre arsenal ne se limite pas au classique M16, puisque vous pourrez dénicher au cours du jeu des grenades et des bazookas.

Divers moyens de locomotion, tels que des tanks ou des Jeep, vous attendent également à certains niveaux. Là encore, le maniement sera très simple : il suffira d'amener une équipe dans le véhicule pour vous retrouver aux commandes de votre engin et semer la mort autour de vous.

Le suivi de vos opérations vous fera traverser déserts, jungles et montagnes enneigées. Les graphismes sont très soignés. Bien que hauts de quelques pixels, vos ennemis explosent avec un réalisme saisissant. La bande-son elle aussi n'est pas en reste, et vous plonge immédiatement dans l'ambiance. *Cannon Fodder* est un jeu très prometteur.

LA REALISATION EST SIGNEE SENSIBLE SOFTWARE ... UNE REFERENCE !

Et si vous avez l'âme d'un guerrier, attention, avec *Cannon Fodder* on s'y croirait.

Vladimir Clausse

DER

UN FEU NOURRI D'ACTIONS TACTIQUES DÉTONANTES ET FULGURANTES









Un homme part se poster devant la maison pour cueillir les éventuels occupants. Un autre attend derrière la baraque pour lancer une grenade et réduire en cendres ce nid de vipères. Comme pour les crèmes de beauté, vous pouvez faire une petite comparaison «avant-après» avec, en prime, l'explosion intermédiaire. Le résultat est satisfaisant, non ?



REGARDS...

▶ *Jools, le programmeur de Cannon Fodder, s'occupe également de conversions de jeux sur Megadrive. Pas étonnant lorsqu'on voit sa maîtrise du 68000 de Motorola qui équipe à la fois l'Amiga et la Megadrive.*

▶ *Sensible Software annonçait, dès 1991, les sorties de Megalomania 1 et 2, d'un jeu de football n'ayant pas encore de titre (vous avez deviné lequel ?) et enfin de Cannon Fodder ! Il semble qu'ils soient sur le point de tenir leurs promesses.*

INTERVIEW JOOLS PROGRAMMEUR

Tilt : Alors, Jools, peux-tu nous expliquer le retard de *Cannon Fodder* ?
Jools : La principale cause est que j'ai été écarté du projet pour faire des conversions de jeux sur Megadrive. Mais ce n'est pas la seule raison, bien sûr. Il faut dire que l'on a passé beaucoup de temps à réécrire certaines parties du programme, pour que tout soit au mieux.

Ah oui ? Et quelles parties ?
Principalement le système de maniement. Au début, nous pensions utiliser des icônes pour choisir quelle action particulière devait être effectuée, comme conduire un tank. En fait, cela faisait perdre beaucoup de temps, nous avons donc programmé l'ordinateur pour qu'il s'en occuper à votre place. Vous n'avez plus qu'à sauter dans le tank et tuer tout le monde.

Et maintenant, reste-t-il beaucoup de travail, ou peut-on espérer que Cannon Fodder sera bientôt disponible ?
Il reste juste quelques détails dans les véhicules à fignoler. Quelques écrans fixes vont être modifiés. Il suffira alors de rajouter l'écran montrant la carte, et ce sera bon.
Vraiment, ça vaudra la peine d'attendre ?
Ça, oui !



Il est bien plus dur de se camoufler dans la neige que dans la jungle, d'autant plus que les ennemis arrivent de partout.

Vous voilà au cœur du camp ennemi. Votre intrusion ne sera certainement pas très appréciée. Détruisez ce repaire au plus vite sinon vous n'allez pas tardez à avoir de la compagnie.



PRONOSTICS

Morgan Feroyd
Pourquoi faut-il que Sensible Software fasse toujours des jeux excellents ? Avec Cannon Fodder, l'action musclée est au rendez-vous pour votre groupe de commando. Une ergonomie parfaite associée à une réalisation exceptionnelle. Le jeu d'action de l'année ?

Vladimir Clausse
Cannon Fodder est-il un jeu parfait ? En tout cas, aucun défaut ne m'est apparu. Au contraire, l'action est très prenante, le maniement aisé, et la réalisation excellente. Tous les fanas de jeux d'action seront comblés.

Dogue de Mauve
Au début, j'avoue avoir été rebuté par l'aspect graphique de Cannon Fodder. Pour le nouveau jeu de Sensible Software, je m'attendais à mieux. Cependant, après avoir joué quelques minutes à cette préversion, je suis persuadé que Cannon Fodder sera un grand jeu.



PENSEZ-Y COMME UNE AFFAIRE DE VIE

(OU DE MORT!)

EDITION SPECIALE
VALABLE QUE POUR UNE DUREE LIMITEE

Contenu: un poster format A2 • Offre pour avoir votre propre portrait numérisé afin de figurer dans la distribution de Legends of Valour.

Tous les jours, les journalistes voient surgir de nouveaux jeux qui prétendent chacun être le meilleur jeu jamais vu. Pourtant, au dernier "European Computer Trade Show", ce sont les journalistes qui, cette fois-ci, chantaient les louanges d'un nouveau jeu: LEGENDS OF VALOUR.

KEVIN BULMER (concepteur de "Corporation") et IAN DOWNEND, créatures de LEGENDS OF VALOUR avaient des ailes aux pieds: rédacteurs, détaillants et collègues programmeurs se bousculaient pour essayer leur nouvelle merveille, dont une personnalité éminente de la profession a dit: "C'est un jeu révolutionnaire, tout simplement extraordinaire."

Les disquettes de démonstration n'en grattent que la surface, les photos d'écran dans les magazines ne rendraient pas justice à la qualité de graphisme extraordinaire (c'est pourquoi d'ailleurs vous n'en verrez pas ici). La seule façon de découvrir pourquoi on fait tant de bruit autour de ce jeu, est de l'essayer vous-même.

"LEGENDS OF VALOUR - The Dawning" sera disponible très bientôt sur Amiga, ST et PC.

Pour de plus amples renseignements, adressez-vous à votre détaillant ou écrivez à Danielle Woodyatt, à l'adresse ci-dessous pour recevoir un dossier d'informations.





U.S Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, England B6 7AX. Tel: +44 21 625 3366.

DEVIL'S ADVOCATE

Prévu sur PC pour la fin de l'année

PC

SOFTSTAR

AH ! LE JAPON MÉDIÉVAL AVEC SES SAMURAI ET LEUR CODE DE L'HONNEUR, SES NINJAS ORGUEILLEUX ET SES GEISHAS MYSTÉRIEUSES... DEVIL'S ADVOCATE VOUS INVITE À RETROUVER TOUTE LA MAGIE NIPPONE DANS UN JEU D'ACTION PUR ET DUR. LES GRAPHISMES, CORRECTS, ET SURTOUT LA TRES BONNE RÉALISATION VOUS ENVOLERONT POUR LE PAYS DU SOLEIL LEVANT.



Le premier niveau est composé d'une créatures surnaturelles. Profitez que pour lui envoyer quelques bombes.



Berk, je n'avais jamais vu d'aussi gros scarabée ! Je n'aime pas trop la façon dont il m'observe, mieux vaudrait m'en débarrasser définitivement !



L'attaque-toupie est franchement très pratique pour se défaire d'une horde d'ennemis qui vous serrent d'un peu trop près.

Ah voici une nouvelle espèce de créatures. Quel look tout de même, cul de jatte, teint verdâtre et manche «patte d'eph» !

Cela ressemble fort à un passage menant vers un nouveau niveau. En route pour de nouvelles aventures !

D*evil's Advocate* se démarque de la production *PC* actuelle en prônant l'action avant tout. Vous incarnez un vaillant samuraï qui s'engage dans une mystérieuse quête. Évidemment votre parcours n'aura rien d'une promenade de santé, et nombreux sont ceux qui souhaitent vous voir échouer. Vous allez devoir croiser le fer avec une légion de créatures humaines, animales voire même surnaturelles, qui ne vous feront pas de cadeau. Pour vous, pas question de faiblir un seul instant car vous ne rencontrerez aucun ami durant cette épopée.

Du fait de la représentation vue de dessus, on pourrait au premier abord comparer *Devil's Advocate* avec *Serpent Isle*. Même type de visualisation et de sprites, cependant l'analogie s'arrête là car autant *Serpent Isle* péchait par sa lenteur, autant *Devil's Advocate* mise à fond sur la rapidité. Bien sûr, *Serpent Isle* proposait des décors très variés alternant extérieurs et intérieurs, et des graphismes de grande qualité, mais personne ne peut décemment prétendre que la vitesse était le point fort du jeu. *Devil's Advocate*, malgré le grand nombre de sprites qui peuvent venir encombrer l'écran au même moment, reste toujours très bien animé.

Au fil de vos combats, vous acquerrez de nouvelles armes. Il vous suffira de récupérer les bombes (terriblement efficaces) et les parchemins permettant de lancer des boules de feu et autres


multitude d'îlots infestés de
ce squelette ne peut vous atteindre

bonus sur les corps encore fumants de vos victimes. Vous disposez également d'une attaque spéciale avec votre sabre, appelée attaque-toupie, qui vous permet d'éliminer d'un grand coup circulaire toutes les créatures avoisinantes. De plus, en maintenant le bouton feu enclenché, vous déchaînerez toute votre puissance sous la forme d'un éclair destructeur.

ACTION ET REFLEXION AU PAYS DU SOLEIL LEVANT

***Devil's Advocate* est donc un vrai jeu d'action comme on en voit pas assez souvent sur *PC*.** En effet, rares sont les programmeurs qui attachent de l'importance à l'optimisation du code. Évidemment pour les jeux de stratégies ou d'aventures, l'aspect technique n'est pas primordial. Il est tout de même intéressant de constater qu'un *Amiga*, pourtant moins puissant technologiquement, propose des jeux d'action bien plus attractifs qu'un *PC*. Heureusement, des éditeurs comme Softstar semblent prêts à combler cette lacune avec des jeux comme *Devil's Advocate*.

Vladimir Clausse

UNE RAPIDITE ENCORE JAMAIS ATTEINTE SUR PC !

REGARDS...

Softstar, l'éditeur taïwanais de Devil's Advocate, a une actualité chargée sur PC en ce moment. Mirage Thunder, un shoot'em up digne de ce nom, est également à l'honneur dans les Previews de ce mois. Softstar s'intéresse également au hardware avec une manette de type console pour PC.


Ho, ho, le coin est infesté de ninjas ! Attention à leurs shurikens et aux pièges cachés.


Chaud devant ! Ces monstres en couche-culotte, crachant du feu, ne sont pas très sympathiques.


Après avoir traversé plusieurs salles, vous venez de trouver la sortie. Reste à savoir ce qui vous attend derrière.

PRONOSTICS



Vladimir Clausse
Devil's Advocate possède beaucoup des qualités d'un bon jeu d'action : rapidité, ennemis nombreux et vindicatifs, arsenal varié, boss impressionnants... Tous les amateurs des «Histoires de Fantômes Chinois» devraient adorer. Les prochaines productions de Softstar seront à suivre de près.



Dogue de Mauve
Depuis que j'ai découvert Devil's Advocate, je ne jure que par le talent des programmeurs taïwanais de Softstar. Voilà des gens qui ont su pousser le PC dans ses derniers retranchements en matière de sprites et de scrolling. Bravo !



Morgan Feroyd
Depuis la découverte des produits Softstar au CES de Las Vegas 93, nous sommes persuadés que la réalisation de vrais jeux d'action pour PC est possible. Même si le niveau de réalisation n'est pas encore parfait, Devil's Advocate est vraiment novateur.


Cet énorme monstre ne semble apprécier que fort modérément les bombes que vous lui balancé à la tête. L'ingrat !


On peut dire que vous pétez le feu ! Vous vous apprêtez à lancer un éclair fulgurant autant que destructeur sur ce boss un peu trop belliqueux.



K 240

GREMLIN

AMIGA

A LA CROISÉE DE DEUTEROS ET DE POPULOUS, K 240 EST UN JEU DE STRATÉGIE INTERGALACTIQUE. SEREZ-VOUS CAPABLE DE DE-VENIR LE MAITRE DE CETTE GALAXIE RÉCEMMENT DÉCOUVERTE ? RÉPONSE EN SEPTEMBRE.

L'empire Terran a colonisé une vaste partie de la galaxie. En 2380, il contrôle plus de cinquante systèmes solaires et s'est allié avec deux races extraterrestres rencontrées au cours de l'expansion galactique.

Depuis, l'Empire est entré dans une ère plutôt défavorable. Les tensions entre les colonies se sont transformées en guerres et les ressources se raréfient, à cause de l'exploitation trop intensive des richesses naturelles.

Il est clair que la dissolution de l'Empire est imminente et que les corporations mondiales commencent à amasser leurs ressources pour leurs besoins personnels et non pour le profit de tous. (Oh les vilains !). Malgré ce triste tableau, une solution est apparue. Partie depuis quarante ans, une exploration impériale en direction de la Grande Galaxie de Magellan est revenue, porteuse de bonnes nouvelles. Elle rapporte la découverte de centaines de systèmes solaires comprenant des débris de planètes regroupés en champs d'astéroïdes.

Plus intéressant encore, ces astéroïdes sont riches en ressources qui manquent à l'Empire et contiennent quelques minerais inconnus. Des milliards de tonnes de richesses minières attendent là-bas, en quantité suffisante pour satisfaire les besoins de l'Empire jusqu'au prochain millénaire. Depuis dix ans, quelques colonies se sont établies sur ces astéroïdes et cherchent à s'agrandir. Afin de subsister, Ils exportent leurs ressources vers l'Empire.

Vous êtes l'un de ces colons et vous voulez devenir le

Les nombreux astéroïdes voisins regorgent eux aussi de ressources. Il faudra les coloniser et étendre votre territoire.



De nombreux écrans permettent de choisir les options. Ici, vous pouvez sélectionner des armes susceptibles d'équiper vos vaisseaux.

Au début, il faut mettre en place votre base. Il est nécessaire d'implanter des habitations, des mines et des astroports. Les icônes situées à droite de l'écran vous permettent de gérer les différents paramètres.

REGARDS...

C'est évident, K 240 fait penser à Deuteros ou Millenium 2.2 mais on se souviendra également d'Utopia, édité lui aussi par Gremlin. Ce jeu vous proposait de gérer une colonie sur une planète hostile où vivaient d'autres peuples extra-terrestres. Utopia était une réussite et il y a fort à parier que K 240 en reprenne les atouts en améliorant les graphismes et aussi l'interface. A priori, c'est plutôt bon signe.

PRÉVU SUR AMIGA POUR SEPTEMBRE. «PLUS TARD» SUR PC

Un vaisseau de transport est en train d'accoster. Il permettra de faire une navette pour exporter des minerais.





maître de votre propre système. D'autres colons viendront nuire à vos projets et vous rencontrerez même des extraterrestres avec qui il faudra négocier des traités économiques et militaires pour éviter l'affrontement.

Pour que votre expansion se passe au mieux, il faudra gérer votre production de minerais, vos villes, votre flotte spatiale, vos espions, etc.

Tous ces composants, même s'ils manquent d'originalité, peuvent faire de *K 240* un bon jeu de stratégie dans la lignée de *Millenium* et de *Deuteros*. Affaire à suivre...

Morgan Feroyd

Les voyages interstellaires n'étant pas sans danger, il faudra équiper vos vaisseaux. Il est possible, par exemple, d'y ajouter des armes, des points d'armure ou un réacteur plus puissant.





Comme dans Deuteros, il est possible de paramétrer les destinations des vaisseaux pour qu'ils effectuent une mission : aller-retour pour le transport de minerais, regroupement de vaisseaux alliés pour une attaque de choc, etc.



Morgan Feroyd

K 240 est un jeu de stratégie qui semble sympathique. Il est un peu tôt pour savoir si la réalisation est correcte (gestion, ergonomie, etc.), mais les graphismes et le scénario sont assez prometteurs.

Noëlle Béronie



Même si K 240 n'est pas très original, la gestion de la base en 3D isométrique associée aux nombreux menus de gestion économique peut donner un amalgame intéressant.

Vladimir Clausse

K 240 apportera-t-il quelque chose de nouveau par rapport à ses prédécesseurs (Deu-teros,...) et ses concurrents à venir (Starlord,...) ? Attendons une version plus avancée pour voir s'il saura relever le défi !



THE TERMINATOR :



ON CROYAIT LES TERMINATORS DÉTRUITS À JAMAIS, LA PLATE-FORME ORBITALE DE SKYNET DÉSINTÉGRÉE. MAIS NON ! LE MAL NE MEURT JAMAIS TOUT À FAIT ET LES CYBORGS SONT DE RETOUR POUR EXTERMINER CE QU'IL RESTE DE L'HUMANITÉ. CE SERA À VOUS DE LES EN EMPECHER DANS CE JEU DE CHEZ BETHESDA QUI FAIT SUITE À TERMINATOR 2029.

PC

August 3, 2029

Los Angeles 2029... Après la destruction de Skynet, John Connor et quelques scientifiques de la Résistance ont continué à travailler sur les appareils de distorsion temporelle utilisée pour envoyer les Terminators dans le passé. Leur espoir : se servir de cette technologie pour empêcher ou, au moins, limiter l'Holocauste mise en œuvre par les machines. Durant une expérience, alors qu'ils s'étaient isolés au sein d'une bulle hors du temps, tous les membres de la Résistance disparaissent soudain. Les forces de Skynet commencent très vite à redonner signe de vie. En quelques heures, les troupes de l'ordinateur dément contrôlent à nouveau la planète.

En consultant la mémoire des ordinateurs de bord, John Connor découvre le secret de la résurrection de l'ennemi. Il reste encore un moyen de revenir en arrière et d'empêcher l'extinction totale de la race humaine : VOUS envoyer dans les locaux de Cyberdine pour affronter les forces de Skynet.

The Terminator : Rampage est un jeu d'action qui reprend des éléments d'*Ultima Underworld* et de *Wolfenstein 3D*. Vous incarnez un soldat humain lourdement armé qui doit détruire sans pitié tous les robots présents dans les trente-deux niveaux des usines Cyberdine. Son but : se débarrasser de Skynet une bonne fois pour toute.

Le jeu est graphiquement proche du premier épisode, avec de nettes améliorations : vous pouvez vous déplacer sur 360° et les graphismes (très soignés et colorés) prennent la quasi totalité de l'écran.

La configuration minimale annoncée est un *PC 386 sx 25Mhz* avec 2 Mo de mémoire étendue et un écran VGA/MCGA. Ceci dit, au vu de la taille des sprites et de la fenêtre écran, il devrait être plus agréable d'y jouer sur un *486*.

Dogue de Mauve



SPRITES ÉNORMES, GRANDE FENETRE ÉCRAN ET

RAMPAGE

PRÉVU POUR PC EN OCTOBRE

Armé d'un lance-grenades M30 à faire pâlir les marines d'Aliens, vous venez de «faire sauter le caisson» à un Terminator qui vous cherchait des crosses.

Dans le feu de l'action, vous aurez peut-être tendance à oublier que vous n'êtes qu'un humain. Attention, même avec un UZI, vous aurez du mal à venir à bout de ces deux Terminators.

Les trente-deux niveaux du complexe de Cyberdine se suivent mais ne se ressemblent pas. Ici, vous êtes visiblement dans un secteur japonais. Est-ce à dire que ce Terminator va vous attaquer en faisant du kung fu ? J'en doute...

GRAPHISMES DU FUTUR POUR THE TERMINATOR

REGARDS...

The Terminator : Rampage fait suite à un autre programme intitulé Terminator 2029 (testé dans Tilt n° 111). Celui-ci proposait le même genre de challenge (combat contre les machines de Skynet) mais avec un système de jeu plus proche de Captive que d'Ultima Underworld. A noter qu'un data disk, Operation Scour, est sorti pour Terminator 2029.

Outre ses titres basés sur Terminator, Bethesda Softworks annonce NCAA Basketball (un jeu à la Jordan In Flight, en plus complet), The Elder Scrolls (une série de jeu de rôles très ambitieux) et Delta-V (une simulation cyber-punk). Ils ont aussi sorti tout récemment Wayne Gretzky Hockey 3, distribué en France par PPS.

La phase de présentation du jeu explique comment Skynet est parvenu à refaire surface alors que les humains de la Résistance croyaient l'avoir totalement anéanti.





Au cas où vous l'ignoriez encore, l'intro du jeu se charge de vous rappeler que l'action se passe en 2029.

ENTRE UNDERWORLD ET WOLFENSTEIN, LE JEU PARFAIT POUR CASSER DU TERMINATOR



Pour l'instant vous êtes seul, mais prudence... les mignons de Skynet se cachent dans tous les recoins !

PRONOSTICS

Dogue de Mauve
Je ne suis pas super fan de Wolfenstein mais par contre je suis un incondi-tionnel des films Terminator et Terminator 2. Après avoir vu tourner la démo, j'ai plutôt hâte de jouer à The Terminator : Rampage.

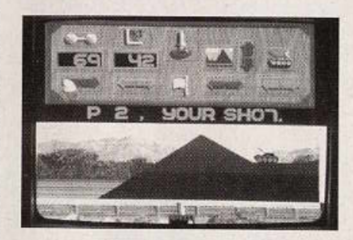
Vladimir Clausse
J'aime beaucoup Spear of Destiny, la suite de Wolfenstein, avec lequel je joue parfois deux ou trois heures d'affilée. Autant vous dire qu'il me tarde de découvrir The Terminator : Rampage. Vivement octobre !

Jean-Loup Jovanovic
J'ai adoré Underworld et je suis un fan de Wolfenstein. Si en plus vous ajoutez une pincée de Terminator 2029, alors là je suis définitivement conquis. J'attends beaucoup de The Terminator : Rampage et je pense que je ne serai pas déçu.

Pour délirer

AM 1

Amiga 500, 500+ ,600 ,1200.
DRAGON TILES : C'est tout bêtement le meilleur jeu de Mah-Jong sur Amiga.
EMERAUDE EMPIRE : Ramassez des disquettes et ramenez les dans le lecteur en évitant de vous faire latter par les bestiaux bizarres qui traînent.
TANX : Détruisez le tank adverse en modifiant l'angle et la puissance de tir. Facile, direz-vous, mais le relief est plutôt escarpé. Un jeu GENIAL.



AM 2

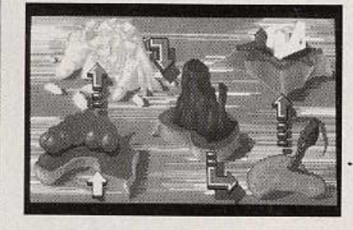
Amiga 1200 uniquement.
GIGER TETRIS AGA : Un très bon Tétris qui a la particularité d'utiliser les nouveaux modes graphiques du 1200.

AM 3

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
DRIPGAME : Très certainement le jeu le plus fendant du mois. J'explique : Vous contrôlez une goutte de jus de fruit (!) dans un dédale de tuyaux très mal fréquenté et vous devez passer sur tout les tuyaux pour passer au niveau suivant. C'est du délire pur et simple.

AM 4

Amiga 500, 500+, 600.
Avec émulateur AM24, Amiga 1200.
THE HIDDEN : C'est un jeu de plateformes qui me fait penser à Rod Land. Les sprites sont imposant ,les décors superbes. Bref, c'est chouette.



AM 5 et AM 6 (2 disquettes)

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
ZALYCON : Il faut pas moins de 2 disquettes pour contenir ce superbe jeux d'arcade qui mélange agréablement les genres. On passe du shoot'em up pur et dur à l'exploration de couloirs type Dungeon Master, le tout est superbe.

AM 7

Amiga 500, 1200.
Avec émulateur AM24, Amiga 500+, 600.
CYBERNETIX : Un shoot'em-up extraordinaire qui pourrait rivaliser avec la plupart des jeux du commerce. Tout y est, scrollings fluides et rapides, design soigné, bruitages géniaux, tout est là pour faire de ce jeu un MUST.
ELEVATION : Un jeu de plateformes délirant dans lequel vous devez aider une écolière à rejoindre son appartement en évitant les ascenseurs qui jalonnent son parcours. D'enfantin, ce jeu devient rapidement diabolique.

AM 8

Amiga 500, 500+, 600.
Avec émulateur AM24, Amiga 1200.
S.A.T.U.: un jeu de réflexion asiatique donc très "prise de tête". Il faut reconstituer un séquence en déplaçant des cases de couleurs.
WILLY : un jeu de plateformes amusant avec de beaux graphismes. Dans la lignée des Marios.
INVADERS II : Ou la version Shoot'em up du bon vieux Space Invaders. Scrolls différentiels, graphismes sympas, un bon défouloir.



AM 9

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
WELLTRIX : un Tétris, mais en 3D, et croyez moi, ça change tout. On en décroche pas.
CARD SHARP : Pas moins de 5 variantes du jeu de patience (Réussite de cartes). Très bien fait et passionnant.

AM 10

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
FEMME FATALE : Un jeu de puzzle érotique, voire carrément pornographique. Et de plus très bien fait, car vous pouvez utiliser vos propres images si l'envie vous en prend. (Réservé aux adultes)

AM 11

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
BED ROOM OLYMPIADS : C'est du sport en chambre qui vous musclera les poignets. En plus d'une musculature d'acier ,vous pourrez admirer de superbes animations X en couleur. Assez rare pour être signalé. (Réservé aux adultes)

Pour admirer

AM 12

Amiga 500, 500+, 600.
Avec émulateur AM24, Amiga 1200.
STATE OF THE ART : Cette démo réalisée par le groupe Spaceballs vous propose rien de moins qu'un clip digne de la MTV accompagné par une superbe musique techno garantissant une ambiance du tonnerre. La technique utilisée est le vectoriel.

AM 13 et AM 14 (2 disks)

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
DESERT DREAM : KEFRENS récidive en nous offrant encore une superbe mégadémo qui arrive à nous étonner. Une des meilleures sans aucun doute. Les graphismes et les animations sont de toute première qualité.

AM 15

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
WORLD OF COMMODORE : Une musique folle accompagne les effets les plus pointus : Zooms, rotations, scrollings d'enfer, tout est parfait

AM 16

Amiga 1200 uniquement.
PLANET GROOVE : La première démo exploitant la puissance de l'Amiga 1200. C'est Team Ho qui nous offre cette débauche d'effets et c'est superbe.



AM 17

Amiga 500, 500+, 600, 1200, **adultes**.
PLAYBOY SLIDE : Rien de bien méchant, mais les jeunes filles sont superbes. (pour adultes)



AM 18

Amiga 500, 500+, 600, 1200, **adultes**.
HUSTLER GIRLS : Un slide show d'une dizaine de photos de jeunes filles occupées à des jeux peu innocents. (Pour adultes)

AM 19

Amiga 500, 500+, 600, 1200, **adultes**.
USA IMPORT : Un slide show plus hard que le précédent. Ce couple fait campagne contre le Sida à en juger par l'accessoire.

AM 20

Amiga 500, 500+, 600, 1200, **adultes**.
HOT SHOTS RATED XXX : Cette démo fait partie des meilleures. Elle présente de belles photos X digitalisées et des animations. (Pour adultes)

AM 21

Amiga 500.
Avec AM24, Amiga 500+, 600, 1200.
BRIDE OF SON OF STAG : De superbes animations pornographiques réalisées à partir de séquences de films

Pour faire sérieux

AM 22

Amiga 500, 500+, 600, 1200.
FRACTALES : Les quatre meilleurs utilitaires de calcul de fractales sont réunis sur cette disquette. (MandelBlitz, Clouds, MandelMountains et MandelVroom). Tout pour faire de superbes images.

AM 23

Amiga 500, 500+, 600, 1200
COMPIL ANTIVIRUS : BOOT-X, NUKE, VIRUS-Z, VIRUS CHECKER... Avec tous ça, plus aucun risque. Vos disquettes vivront des jours heureux et vous des nuits tranquilles.

AM 24

Amiga 500+, 600, 1200.
KICKSTART 1.3 : C'est la disquette que tout possesseur d'Amiga 500+, 600, et 1200 se doit de posséder. Il suffit de la mettre dans votre lecteur pour transformer votre ordinateur en AMIGA 500 et ainsi pouvoir utiliser tous les logiciels qui étaient jusqu'aujourd'hui incompatibles.

AM 25

Amiga 500 avec 1 mega de mémoire.
KICKSTART 2.0 : La même que la précédente mais pour transformer votre AMIGA 500 en 500+.

AMIGA 30 Frs par disquette AMIGA

BON DE COMMANDE à renvoyer à : FLOPPY INTERNATIONAL 18, Avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

TI 117

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CP : .... VILLE : ....

Je commande .... disquettes au prix de 30 francs chacune. (135 frs les 5 - 250 frs les 10) .... frs

Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL
○ CHEQUE ○ CARTE DE CREDIT Nom : ....
○ MANDAT Numéro de carte : ....
Date d'expiration : .... SIGNATURE :

PORT	15 frs
TOTAL	frs

DISQUETTES COMMANDEES : ....



THE ELDER

BETHESDA SOFTWORKS



BETHESDA SOFTWORKS NOUS PROPOSE UNE QUETE A LA ULTIMA UNDERWORLD, DANS UN MONDE EN 3D MAPPEE OÙ RÉGNENT MAGIE ET VIOLENCE, QUI A TOUTES LES CHANCES DE RETENIR L'ATTENTION DES AMATEURS DE JEUX DE ROLES.

La carte de la région vous permet de vous repérer plus facilement dans les vastes étendues de The Elder Scrolls.

400 LIEUX,

SCROLLS
The Arena

Prévu sur PC pour fin octobre

Les Romains avaient trouvé un exutoire chic et de bon goût au stress de la vie urbaine : ils prenaient quelques prisonniers de guerre un peu costauds, leur faisaient revêtir de très élégantes jupettes et les précipitaient au milieu d'une arène, en leur précisant qu'un seul d'entre eux en sortirait vivant. Etêtages, éviscérations et démembrements procuraient alors au bon peuple le frisson dispensateur d'oubli, semblable à celui que ressentent certains devant Evil Dead XXXVI ou La Roue de la Fortune (NDDdM : mauvaise langue ! J'ai vu Evil Dead III, il est excellent !). Bethesda Softworks reprend cette recette qui semble universelle, pour la transposer dans un monde indéterminé (terrestre, passé, futur ?). Les différentes Maisons qui se disputent le pouvoir désignent des héros. Ces derniers se rencontrent alors dans l'arène, afin de décider quelle faction accédera au trône impérial.



L'empire de Tramiel est le monde dans lequel se déroule l'action. Bethesda prévoit de sortir de nombreux data-disk pour enrichir et compléter sans cesse cet univers.

Dans ce remake du combat des Horaces et des Curiaces, vous défendez les couleurs de l'empereur en titre, menacé par des forces malignes et démoniaques. Pour ce faire, et comme dans tout bon JDR, vous aurez le droit de choisir les caractéristiques principales de vos personnages. Bethesda a pensé aux amateurs de magie en développant Spellmaker. Ce programme dans le programme vous permettra de mémoriser des centaines de sorts différents. Vous aurez ainsi à votre disposition plus de quatre-vingt effets différents. Vous pourrez également vous aider de l'un des deux mille cinq cents objets magiques qui parsèment le jeu. **Cela ne sera pas de trop pour survivre à l'exploration des quatre cents villes, villages et donjons qui composent le jeu.** En effet, des douzaines de monstres, plus teigneux les uns que les autres, vont tenter de vous transformer en pâtée pour chat. Autant dire qu'il faudra âprement vous défendre. Pour cela, Bethesda a développé un second module consacré aux séquences de combat. Judicieusement baptisé Melee, ce sous-programme permettra à vos héros de frapper d'estoc et de taille, de se baisser, de se fendre, de tourner sur eux-mêmes... bref, de se battre avec un maximum de réalisme en temps réel et en plein écran (du jamais vu !). En mode exploration, les ordres sont donnés aux personnages via une barre d'icônes horizontale tout à fait classique.

On se doit d'évoquer *Ultima Underworld* lorsque l'on parle de *The Elder Scrolls*. De même que le grand hit d'Origin, il déroule de magnifiques décors en 3D mappée dans lesquels vous évoluez à la première personne : vous voyez par les yeux de votre personnage. De même que dans *UU*, lors des combats, vous voyez le bras de votre personnage, muni de son épée, dessouder quelques vertèbres à un squelette belliqueux. L'invocation des sorts est particulièrement bien rendue : par exemple, une boule de feu lancée vers vos ennemis, produit au long de sa course de magnifiques jeux de lumière sur le décor.

***The Elder Scrolls* tournera sur des PC** équipés d'une carte et d'un écran VGA et de 2 Mo de mémoire paginée. Quant au processeur, si Bethesda affirme qu'un *386* suffit pour faire tourner le jeu, il nous paraît évident que seul un *486* pourra rendre justice à ce jeu qui s'annonce comme l'éventuel successeur d'*Underworld 2*.

Piotr Korolev

REGARDS...

Comme le laisse présager son sous-titre, The Elder Scrolls est une série d'aventures dont The Arena n'est que le premier épisode. Bethesda Softworks planche d'ores et déjà sur des disquettes de scénarios qui vous permettront d'augmenter considérablement la surface du monde dans lequel évolue les héros de The Arena. Vous disposerez en outre de modules de campagne, pour des quêtes plus stratégiques et plus structurées.

2 500 OBJETS ET 80 EFFETS MAGIQUES



Au centre de la salle, une statue qui pourrait bien être un golem de pierre. Mais, avant d'arriver jusqu'à lui, il faudra défaire les gigantesques araignées qui le protègent. De toute évidence, vous avez bien fait de sortir votre épée !

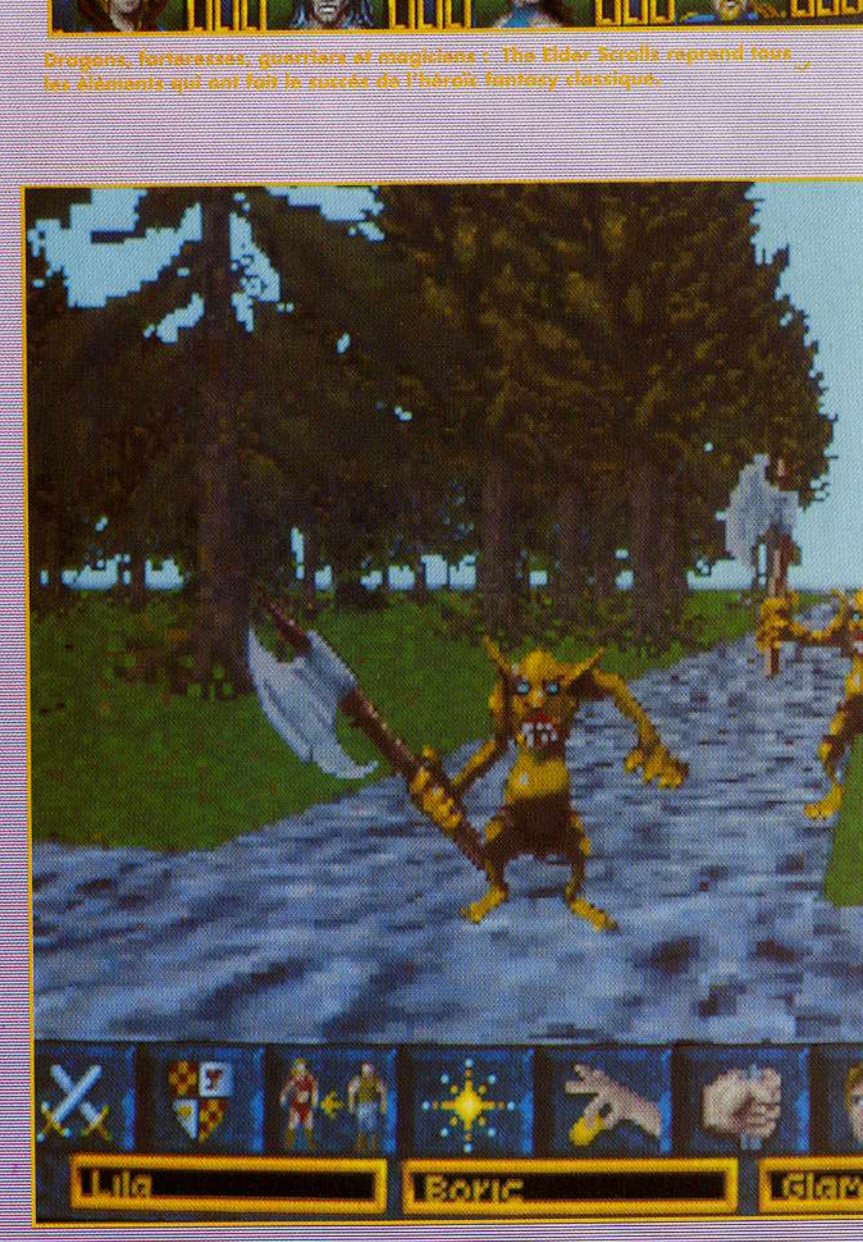
Les lieux se suivent et ne se ressemblent pas dans The Elder Scrolls. Ici, vous arpentez un territoire enneigé, dans un des royaumes du Nord. Attention, la neige dissimule parfois des pièges mortels !



Dragons, forteresses, guerriers et magiciens : The Elder Scrolls reprend tous les éléments qui ont fait le succès de l'héroïc fantasy classique.

Maman, au secours ! Ces démons, que l'on dirait tout droit sortis d'Ultima Underworld 2, ne vous veulent pas que du bien.
Il est temps d'utiliser Melee, le système de combat ou Spellcaster, le système de magie !





VOUS AVEZ AIMÉ UNDERWORLD ? VOUS A

Durant vos voyages, vous rencontrerez souvent des colporteurs et des marchands itinérants qui installent leurs boutiques dans les rues des villes et villages. Profitez-en pour commercer et vous procurer (à prix d'or) le matériel dont vous avez le plus besoin.

Ces tombes isolées contiennent aussi bien des richesses et des armes que les fantômes des malheureux qui y ont été enterrés. Un bon conseil : évitez de finir le jeu dans ce genre d'endroit !



les effets du temps qui passent sont visibles dans The Elder Scrolls. Ici, la lune s'apprête à occulter le soleil et la lumière prend une teinte orangée. Une éclipse de mauvaise augure ?

The Elder Scrolls vous permet aussi bien de vous déplacer en intérieur qu'en extérieur. Mais les grands espaces ne sont pas forcément synonymes de sécurité comme ces deux goblins ont l'intention de vous le prouver. Remarquez les similitudes graphiques avec Ultima Underworld II (mais The Elder Scrolls a l'avantage d'être quasiment plein écran).



Vous évoluerez parfois dans des décors naturels étranges qui ne sont pas sans rappeler les monuments de Carnac.

PRONOSTICS

Dogue de Mauve

J'ai découvert The Elder Scrolls sur le stand Bethesda Softworks à Chicago, et ce que j'en ai vu m'incite vraiment à penser que nous disposerons d'un grand jeu de rôles en octobre. Techniquement très propre, il semble également être d'une profondeur suffisante pour contenter les plus exigeants.

Piotr Korolev

Il était inévitable qu'Underworld fasse des émules. S'ils sont tous de la qualité de The Elder Scrolls, les temps s'annoncent plutôt fastes pour les joueurs de JDR. Attention cependant à ne pas trop copier le maître : les scènes de combat que j'ai pu voir ressemblaient au détail près à celles d'UU.

Jacques Harbonn



Personnellement, ayant été magicien dans une précédente incarnation, je ne peux que me féliciter du formidable outil magique que représente Spellmaker. Les adeptes de la magie vont enfin trouver un arsenal digne de leurs talents.

MEREZ THE ELDER SCROLLS

GABRIEL KNIGHT

PC
PC CD ROM
3 DO
MAC

PRÉVU POUR OCTOBRE SUR PC. ADAPTATIONS ANNONCEES SUR PC-CD ROM, MAC ET 3DO POUR 94

SIERRA ON LINE

OUBLIES LES CONTES DE FEES, LES PRINCES CHARMANTS ET LES BAGUETTES MAGIQUES ! LE PROCHAIN JEU D'AVENTURES DE SIERRA SE DEROULERA DANS UN UNIVERS FUTURISTE ET GLAUQUE QUI DONNERAIT DES ENVIES DE SUICIDE A N'IMPORTE QUEL JOYEUX LURON !

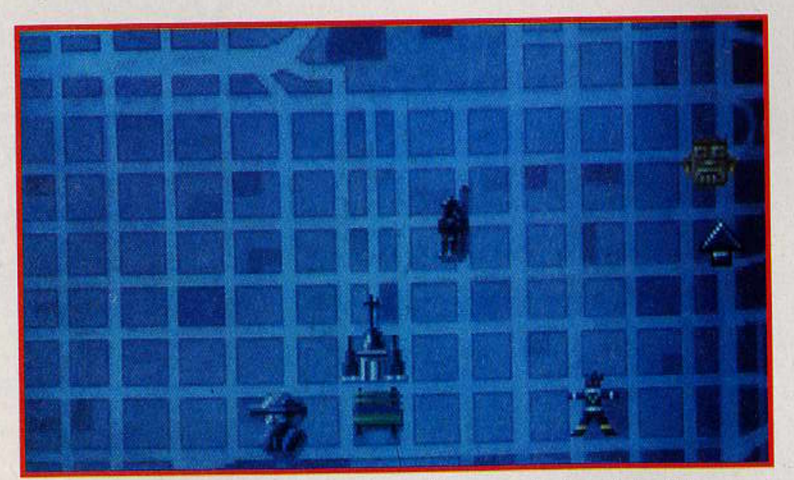


Le bureau de Gabriel est dans un désordre indescriptible, mais on y trouve une secrétaire plutôt bien roulée à laquelle le héros pourra faire des avances... Halte au harcèlement sexuel dans les jeux d'aventures !

New Orleans, 1993. Gabriel se réveille en hurlant, couvert de sueur, encore sous le choc du terrible cauchemar qu'il vient de vivre : Jordy devenait son fils adoptif et Bézu était élu meilleur comique de l'année... Pardon, ça c'est mon cauchemar à moi... Celui de Gabriel est plein d'images étranges, sans signification apparente : une superbe fille brûlant dans les flammes, un serpent, des dagues de sacrifice, une roue embrasée flottant dans le ciel, un médaillon figurant un lion et un dragon... Va comprendre, Charles ! En fait, vous découvrirez au fil de l'aventure que chacun de ces élément correspond à la réalité.

Gabriel est journaliste et prépare un roman sur fond de religion vaudou. Aidé de son copain Mosely, un flic un peu mégalo qui espère se retrouver dans le bouquin, Gabriel va enquêter sur une série de meurtres maquillés en sacrifices rituels.

Le jeu est divisé en dix journées au cours desquelles vous aurez à résoudre différentes énigmes plus ou moins liées entre elles. Le scénario est remarquablement bien construit, et chaque énigme résolue vous en apprendra un peu plus sur l'étrange malédiction qui semble planer sur votre famille. Heureusement tout n'est pas si sombre, et vous rencontrerez sans doute l'amour sous les traits de la ravissante Malia Gedde !



Pour se déplacer rapidement, il suffit de cliquer sur le plan de la ville... De nouveaux lieux viendront s'y afficher au cours de l'aventure.

DES DECORS DIGNES DE BATMAN ET DRACULA !

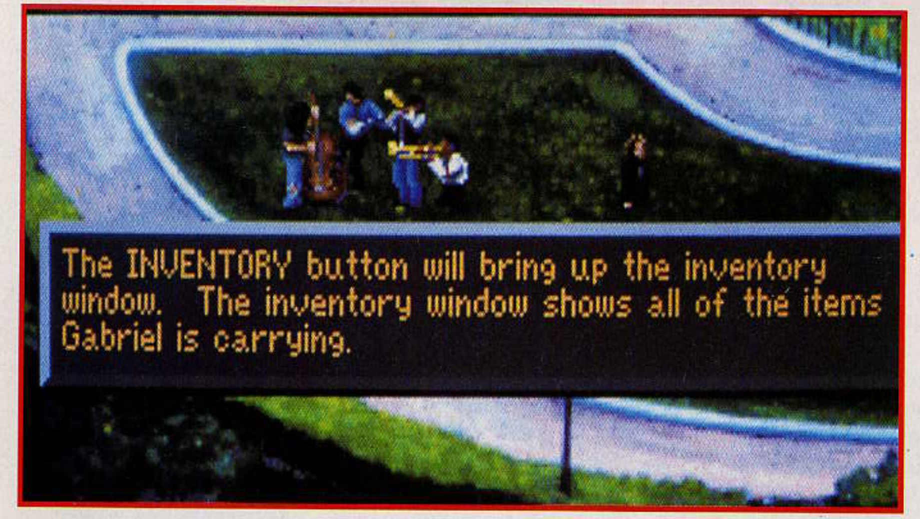
Côté graphisme, les auteurs ont tenté de retrouver l'atmosphère oppressante des décors du *Batman* de Tim Burton, ou du *Dracula* de Françis Coppola et c'est plutôt réussi. *Gabriel Knight* est doté d'un système de jeu agréable et dispose de bruitages remarquablement réalistes (ah ! le clapotis de la cafetière au réveil !). Angoissant à souhait et bourré de suspense, *Gabriel Knight* est prometteur, mais les textes, assez fournis, réclament un bon niveau d'anglais. Espèrons que Sierra le traduira rapidement en français !

Marc Lacombe

FINI LE CONTE DE FEES A LA KING QUEST



Votre enquête vous mènera dans un square de New Orleans où de petits groupes jouent de la musique en plein air. Le programme fait honneur à l'histoire musicale de la ville.



PRONOSTICS



Marc Lacombe
L'interface de Gabriel Knight ressemble beaucoup à celles d'autres produits Sierra, mais son thème et son ambiance lugubre le distinguent tout de même du lot... Joueurs dépressifs, s'abstenir !



Dogue de Mauve
Enfin de la nouveauté chez Sierra ! Etant un fervent amateur de fantastique et d'ambiance gothique, j'attends avec impatience l'arrivée de Gabriel Knight.



Morgan Feroyd
Voilà un jeu qui semble intéressant grâce à son ambiance novatrice. Sur PC, ça s'annonce plutôt sympa et il paraît que sur 3DO, ça pourrait être grandiose. Wait and see...

En cliquant sur le bouton droit de la souris, vous faites défiler les différentes icônes d'action. Vous pourrez enregistrer les conversations grâce à un magnétophone.

Ce musée consacré aux rites vaudou est un lieu étrange. Vous recueillerez des informations sur les sacrifices rituels qui ont été commis.

PLACE AU SUSPENSE ET A L'ANGOISSE

LIVING PINBALL

PC
AMIGA

INFOGRAMES

NON, LES JEUX DE FLIPPER NE SONT PAS TOUS LES MEMES ! AVEC LIVING PINBALL, INFOGRAMES POURRAIT BIEN CLAQUER A LA LOTERIE ET AJOUTER DU BONUS À SON SCORE. MAIS LA PARTIE N'EST PAS ENCORE JOUÉE ... ATTENTION À L'AVION !

Il y fort longtemps maintenant, alors que le temps lui-même n'avait pas de signification, existait une planète du nom de Calypse. Sur cette planète vivaient trois entités, les trois «filles du fleuve». Jalouses du soleil de Calypse qui menaçait d'éclipser leur beauté, elles décidèrent de l'emprisonner, mettant ainsi en péril toute la galaxie. A vous de rétablir l'équilibre en affrontant Wuhan et sa mer de sable brûlant, Freila et son continent glacé, ou Omdura et son océan d'acier «heavy métal».

Sous ce scénario fantastique se cache en fait un flipper complètement fou. Chacune des déesses habite un monde constitué de bumpers, de couloirs, de bonus, d'extra-balls et de rampes de vitesse. Les flippers sont immenses et scrollent aussi bien verticalement qu'horizontalement. Pour vous donner une idée, le premier, Wasteland, s'étale sur soixante niveaux. Chaque flipper s'accompagne de deux «bonus stages», des jeux dans le jeu qu'il faudra apprendre à maîtriser afin de compléter votre quête.

A noter qu'il sera possible de «bourrer» le flipper de haut en bas, mais également de gauche à droite (ou inversement). Attention cependant à ne pas faire «tilt». **Autre originalité : le jeu s'enrichit d'une partie «aventure».**

Quatre joueurs peuvent se mesurer sur *Living Pinball* mais si vous jouez seul, il se transformera en jeu d'aventure où vous devrez effectuer une quête en vous téléportant de continent en continent (et donc de flipper en flipper). Malgré tout, ce sont surtout votre habileté et vos réflexes qui seront mis à l'épreuve durant la partie. Il sera évidemment possible de sauvegarder ses meilleurs scores sur disque. La version *PC* fonctionnera sur un *286* à 16Mhz avec carte VGA, 640 Ko de RAM et disque dur (5 Mo). La version *Amiga* fonctionnera sur toutes machines avec 512 Ko.

Dogue de Mauve

LIVING PINBALL DEVRAIT SURPASSER LE CELEBRE PINBALL FANTASIES

PRÉVU SUR PC ET Amiga, PAS DE DATE ANNONCÉE



REGARDS...

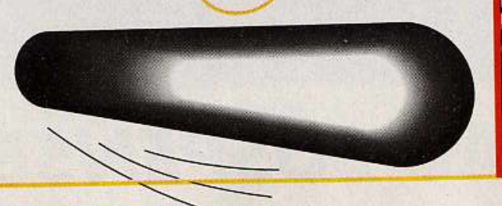
Qui a dit que les développeurs français ralentissaient la cadence ? Non content de préparer Living Pinball, Infogrames intensifie ses efforts sur Alone in the Dark 2 dont nous vous dévoilons ici de nouvelles images.



Dans Alone in the Dark 2, vous ne serez plus limité à une maison. Il est possible de se déplacer dans ce labyrinthique jardin.



Les graphismes d'Alone in the Dark 2 sont encore plus détaillés que ceux du premier épisode.



La présentation de Living Pinball vous explique sous forme d'images l'histoire de la planète Calypse et le but de votre mission : rétablir l'équilibre galactique, rien que ça !

L'écran scrolle dans tous les sens autour de votre balle. Attention cependant à ne pas oublier la gravité qui la ramène régulièrement vers les «flip» en bas de l'écran.

DES FLIPPERS IMMENSES ET UNE PARTIE AVENTURE : LIVING PINBALL TABLE SUR L'ORIGINALITE



Le monde d'Omdura s'appelle Heavy Metal et on comprend rapidement pourquoi. S'il est encore trop tôt pour se prononcer sur l'animation ou la jouabilité, on peut déjà dire que les graphismes de Living Pinball sont réussis.



Votre balle n'est pas seule dans le désert brûlant de Waste... En plus des obstacles de flipper classique, Living Pinball vous met face à des ennemis aussi féroces que [illegible] qui feront tout pour vous empêcher de passer.

PRONOSTICS

Jean-Loup Jovanovic



Après la déception que m'a causée Pinball Dreams sur PC, j'espère bien être consolé par l'arrivée de ce magnifique Living Pinball. J'ai hâte qu'il sorte !

Dogue de Mauve



Voilà un produit qui paraît très ambitieux ! Le mélange flipper-aventure n'est sans doute pas ce qu'il y a de plus facile à réaliser mais le résultat pourrait être grandiose. En tous cas, les graphismes sont très beaux.

Marc Lacombe



Je suis un inconditionnel de Pinball Dreams sur Amiga. Alors, dès que j'entends parler de flipper, je tends l'oreille ! Au vu des premières images, je pense que Living Pinball devrait être vraiment sympa. Mais j'attends la suite...

PETIT A PETIT, LE CD-I FAIT

D'ici à quelques années, Philips espère que le *CD-I* aura remplacé dans votre salon à la fois votre magnétoscope, votre lecteur de CD audio, et votre console de jeu ! Rien que ça ! Si pour les films et les disques, le *CD-I* est à la pointe de la technique, force est de constater que les premiers jeux vidéo présentés exploitent assez mal le potentiel de la machine et ne séduiront pas les vrais joueurs. Mais, tous les espoirs sont permis : la conférence de Londres au mois de juin laisse entrevoir de réjouissantes perspectives aux fanas de jeux vidéo !



Earth Command est un Sim City amélioré, dans lequel vous aurez seulement trois heures pour sauver la planète de la pollution, de la guerre, ou de la famine... Vaste programme !

Les 29 et 30 juin derniers, se tenait à Londres une conférence sur le *CD-I*, au cours de laquelle de nombreux investisseurs étaient venus dévoiler leurs projets sur cette machine multimédia. Chaque industriel avait de bonnes raisons de s'intéresser au CD-I, mais tous lui portait en commun un intérêt qui ne trompe pas sur les spéculations qu'ils font sur cette machine.

LES COREENS FONT CHUTER LES PRIX !

● **Les Coréens, par exemple, avec leur nouvelle coqueluche, le karaoké, voient surtout dans le *CD-I* l'appareil idéal pour faire chanter dans les chaumières** (Non, je ne chanterais pas dans la rédaction...). Poussés par leur amour immodéré de la chansonnette de bon goût, les industriels coréens (notamment la firme Goldstar) s'apprêtent à fabriquer eux aussi des *CD-I*.
Ce qui devrait entraîner rapidement une baisse conséquente des prix... Et c'est tant mieux !
D'autres grandes firmes, telles que Sony ou Pathé Télévision (à laquelle on doit l'expérience de Télétennis sur France 2 pendant le tournois de Roland Garros), étaient également venues appporter leur soutien. Même la recherche scientifique commence à s'intéresser au *CD-I*. On pouvait voir notamment de véritables encyclopédies médicales, regroupant des images et des informations techniques très pointues, destinées à un public spécialisé (dont des photos de bonnes grosses tumeurs, en couleur, à déconseiller aux âmes sensibles !).

LES «PROS» DU JEU DEBARQUENT SUR CD-I !

● **Côté jeu, des éditeurs réputés, comme Virgin, Psygnosis, ou Gremlin sont venus rejoindre les pionniers** (en particulier les Français de chez Infogrames et Coktel Vision). Cela porte à près d'une trentaine le nombre d'éditeurs développant sur *CD-I* et devrait permettre d'exploiter enfin pleinement les capacités de la machine.
Il était temps car les premiers jeux, plutôt destinés au grand public, étaient loin de pouvoir satisfaire les véritables passionnés de micro, habitués à des jeux autrement plus complexes et développés.
Cette année encore, certains éditeurs présentaient des jeux assez décevants, comme *Wacky Golf*, une «simulation» de mini-golf dotée d'animations dignes d'un Tex Avery, mais dont «l'interactivité» se limite au choix de la direction des tirs. Même défaut pour *Cartoon Carnival*, une «compil» de petits jeux sans intérêt, agrémentée d'une soixantaine de magnifiques dessins animés Hanna Barbera, ou bien encore *Caesars Palace Boxing*, un jeu dont les superbes séquences filmées (séquence d'ouverture, choix de votre entraîneur, etc.) cachent une simulation de boxe d'une banalité affligeante.
On pouvait aussi voir un peu partout une multitude de jeux «classiques» (plates-formes, shoot'em up, etc.) qui n'utilisaient pas la Full Motion Vidéo (voir News *Tilt* 116) et qui arrivait tout juste au niveau de ce qu'on pouvait voir sur *Amiga* il y a quelques années, l'originalité en moins.



Sur CD-I, les images de synthèse de The 7th Guest, d'une fluidité exemplaire, atteignent la perfection.

BELLES IMAGES OU BON JEU, C'EST... FROMAGE OU DESSERT

● **La majorité des titres donne pour le moment l'impression que les programmeurs ont eu à choisir entre réaliser un jeu spectaculaire mais inintéressant, ou réaliser un jeu intéressant mais techniquement commun.** Espérons que les nouveaux éditeurs fraîchement débarqués dans le monde du *CD-I* penseront à concilier les deux aspects pour réaliser des jeux comme on n'en a jamais vus nulle part ailleurs !
Pour le moment, certains se contentent d'adapter des jeux micro, qui prennent, il est vrai, une toute autre dimension sur *CD-I*... C'est notamment le cas de *The 7th Guest* (avec 25 images/seconde, les images de synthèse sont d'une fluidité exemplaire) ou de *Space Ace* (on retrouve enfin la qualité du somptueux dessin animé des salles d'arcade, sans les accès disque interminables des versions micro), dont l'intérêt ludique reste toujours assez limité, mais qui au moins exploitent à fond les capacités du *CD-I* et de la Full Motion Video.
On pouvait aussi découvrir quelques programmes originaux, conçus spécialement pour le *CD-I*.
Ces programmes, destinés avant tout au grand public, se situent pour la plupart à mi-chemin entre le jeu et



SON NID !

la vidéo, et illustrent parfaitement les nouvelles applications auxquelles le *CD-I* ouvre la voie.

A VOUS LES MUSCLES DE SCHWARTZY GRACE AU CD-I

● Rien de tel qu'un cours de gym personnalisé en tête à tête avec votre *CD-I* ! Les cours sont dispensés par une charmante vedette de la télé américaine, spécialisée dans le stretching et le body-building (l'équivalent local de nos bonnes vieilles Véronique et Davina, que, j'en suis sûr, vous aviez déjà complètement oubliées, bande d'ingrats !).
Une fois que vous aurez avoué votre nom, votre âge, votre poids, et autres renseignements hautement confidentiels, votre professeur vous conseillera divers exercices, de longueur variable, que vous effectuerez en sa compagnie, tentant de reproduire tant bien que mal dans votre salon, d'acrobatiques gesticulations qui mettront en péril votre collection de pin's en porcelaine. Comble du luxe, vous pourrez voir s'afficher en temps réel à l'écran le nombre de calories que vous dépensez à chaque seconde !
Autre application intéressante, *L'Ange et le Démon* est un jeu d'exploration dans lequel vous pourrez vous promener librement à l'intérieur de l'Abbaye du Mont-Saint-Michel. Chaque déplacement vous permet de découvrir une superbe photo de l'endroit où vous vous trouvez et il est possible de faire apparaître à tout moment un plan qui indique votre position dans l'abbaye. Pour franchir certains passages, vous devrez éviter des pièges et résoudre quelques énigmes. En cas d'échec, vous serez éliminé par le diable en personne, mais un système de code vous permettra de reprendre la partie là où vous l'aviez laissée. *L'Ange et le Démon* représente un véritable travail de titan : il aura fallu à ses auteurs plusieurs semaines de tournage pour photographier l'abbaye sous tous les angles et autant pour retoucher les photos de façon à faire disparaître d'inesthétiques extincteurs ou boutiques de souvenirs. On peut donc déjà s'imaginer visitant, sans bouger de son fauteuil, les plus belles capitales et les plus prestigieux musées !

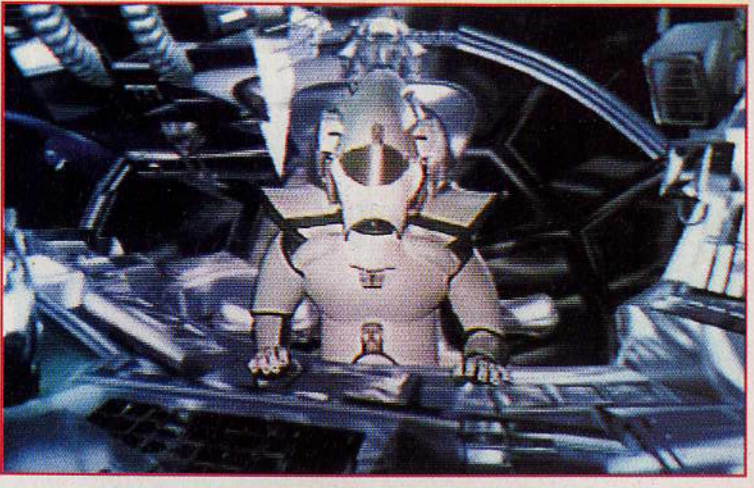
Earth Command ne se contente pas de proposer de belles images... La profondeur de jeu est aussi au rendez-vous.



QUAND LE CD-I RENCONTRE LE JEU...

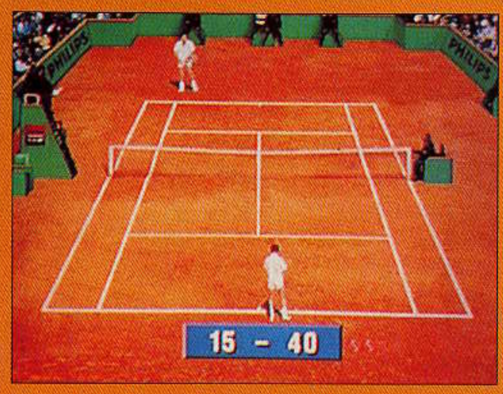
● **Certes, ce genre de programme vise plutôt un public familial, et on est assez loin des jeux d'aventure à la *Ultima.* Mais les incorrigibles joueurs que nous sommes ne peuvent s'empêcher de rêver devant le formidable potentiel ludique du *CD-I.***
Heureusement, quelques programmes démontrent qu'un jeu sur *CD-I* peut être à la fois spectaculaire et intéressant...*Eye of the Earth*, par exemple, allie la profondeur d'un jeu comme *Sim City* à la beauté des images utilisant la Full Motion Vidéo. Vous y incarnez le responsable d'une organisation internationale chargée de veiller au bon équilibre de la planète. Depuis votre station orbitale, vous pourrez intervenir sur divers facteurs afin d'éviter les catastrophes écologiques, les guerres, les famines et autres terribles calamités (hélas, rien n'est prévu pour empêcher la sortie du prochain 45 tours de Jordy). En décrétant de nouvelles lois, en envoyant une aide d'urgence dans les pays au bord de la guerre civile, ou en allouant des crédits à ceux qui en ont le plus besoin, vous éviterez peut-être l'Apocalypse, mais vous ne disposez que de trois heures pour sauver la Terre ! Ce jeu de réflexion impressionnant, et doté de belles animations (des séquences filmées vous montrant le résultat de chacune de vos actions), vous permettra d'intervenir aussi bien au niveau d'un continent que d'un village grâce à d'extraordinaires effets de zoom !
Autre exemple à suivre : *Voyeur,* une enquête policière inspirée du célèbre «Fenêtre sur cour» d'Alfred Hitchcock. Depuis votre appartement, vous allez pouvoir filmer avec votre camescope les faits et gestes des habitants de l'immeuble d'en face. En cliquant sur la fenêtre de votre choix vous pourrez observer au zoom ce qui se passe dans chaque appartement, et surprendre des conversations indiscrètes et des actes répréhensibles (meurtres, vols, complots, etc.). Ces petites scènes vidéo sont jouées par de véritables acteurs et il est possible de les stocker dans votre vidéothèque en indiquant la date et le sujet sur la cassette vidéo. Une fois que vous aurez réuni suffisamment de preuves pour accuser l'un ou l'autre de vos voisins vous n'aurez plus qu'à cliquer sur le téléphone pour prévenir la police ou les journalistes, et leur livrer les cassettes vidéo les plus compromettantes. Un jeu à la fois spectaculaire et captivant, dont les superbes images vous plongent en plein suspense ! *Voyeur* donne déjà une idée de ce que pourront être les jeux de demain sur *CD-I*. Son scénario et son système de jeu exploitent remarquablement les capacités de la machine, et permettent d'espérer l'arrivée prochaine de programmes encore plus attrayants. Pour le moment, on attend toujours LE jeu qui donnera envie d'acheter un *CD-I*, comme *Underworld* ou *Alone in the Dark* peuvent donner envie d'acheter un *PC*, et *Street Fighter 2* ou *Starwing* une Super Nintendo. Et à mon avis, cette petite merveille ne devrait pas tarder à pointer le bout de son nez !

Marc Lacombe



Le CD-I offre des images superbes, ici, Kether, d'Infogrames. Mais on attend toujours LE jeu qui donnera aux fanas de micro l'envie de s'acheter un CD-I.

LES PREMIERS JEUX POUR DEUX JOUEURS



Des manettes pour deux joueurs simultanément feront bientôt leur apparition sur le *CD-I* ! Il était temps car la manette livrée avec le *CD-I* (prévu à l'origine pour un seul joueur) était bien peu pratique et manquait vraiment de précision. Ces nouvelles manettes reprennent à peu près la forme de celles de la Super Nintendo. Infogrames a déjà terminé une version deux joueurs d'*International Tennis Open*... Il ne reste plus qu'à attendre le lancement des manettes sur le marché !

AMIGA CD32

L'A1200 DEVIENT CONSOLE

Ça y est ! Commodore a enfin dévoilé sa nouvelle machine, l'*Amiga CD32*. Il s'agit en fait d'un *Amiga 1200* recarossé (sans drive ni clavier) et doté d'un lecteur de CD-ROM intégré. La première console 32 bits est née !



L'*Amiga CD32* avait déjà fait couler beaucoup d'encre avant cette présentation officielle. Mais, si parler d'une machine est une chose, la voir en est une autre. Cette fois, l'*Amiga CD32* était bel et bien là. Nous l'avons vu tourner, jouer... et même planter sur certains logiciels en cours de finition. Car la machine, assez petite par rapport à un ordinateur mais plutôt impressionnante comparée aux autres consoles du marché, dispose d'ores et déjà de titres spécifiques. A l'heure où vous lisez ces lignes, vingt-quatre softs sont déjà terminés et dix-sept autres devraient être disponibles à la mi-septembre pour le lancement mondial de la machine.

Parmi ceux que nous avons vus, figuraient *Zool, Jurassic Park, Oscar (Trolls 2), Pinball Fantasies, Microcosm*. Et, parmi les titres annoncés, *Zool 2, The Chaos Engine, Defender of the Crown, Lemmings*.

Bref, Commodore s'est assuré que sa machine soit supportée par les principaux éditeurs européens en les aidant de son mieux durant leurs développements.

Sage précaution si l'on songe au *Falcon*, qui démarre mal sa carrière, faute de logiciels.

Mais l'*Amiga CD32* s'attaque quand même à rude concurrence puisqu'il devra affronter la Super Nintendo et la Megadrive sur leur propre terrain. Ses avantages : la technologie 32 bits de l'*A1200* appuyée par un *CD-ROM*. Les démos que nous avons vues étaient plutôt concluantes : superbes images en 256 000 couleurs, animations soignées, musiques CD.

J'ajoute d'ailleurs qu'elles nous faisaient regretter le manque de titres spécifiquement conçus pour l'*A1200*, car on pouvait constater qu'un ordinateur 32 bits bien programmé est un petit bijou. La preuve : l'*Amiga CD32* a été capable d'afficher des extraits des films Blade Runner et The Blues Brothers en Full Motion Video sur la moitié de l'écran, sans adjonction d'un quelconque carte. Une carte MPEG, qui respectera la nouvelle norme du Vidéo-CD, est cependant prévue pour la fin de l'année. On pourra donc utiliser l'*Amiga CD32* pour lire les futurs Vidéo-CD (soixante-quatorze minutes de film sur un compact classique).

Terminons par quelques détails techniques pour ceux qui ne seraient pas familiers de l'*A1200*. L'*Amiga CD32*, bâti autour d'un 68020 à 14Mhz, dispose de 2Mo de RAM, des chipset AGA (256 000 couleurs parmi 16 millions avec une résolution pouvant aller jusqu'à 800x600), du son CD plus quatre voix stéréo et d'un lecteur de CD-ROM double vitesse (300 Ko/s) compatible avec les CD audio, CD+G, Photo CD (l'accord avec Kodak n'étant pas encore fixé) et CDTV (sur une partie des titres seulement).

Il dispose de deux joypads et de slots d'extension supplémentaires pour la Full Motion, mais aussi pour la connection d'une extension «ordinateur» (pour avoir un *A1200 + CD-ROM*), de joysticks standards ou d'autres accessoires (gant de réalité virtuelle, par exemple).

En résumé, l'*Amiga CD32* est une belle machine qui, même si elle vise le marché des consoles, pourrait séduire les utilisateurs de micro, grâce à sa puissance et à ses possibilités d'extension.

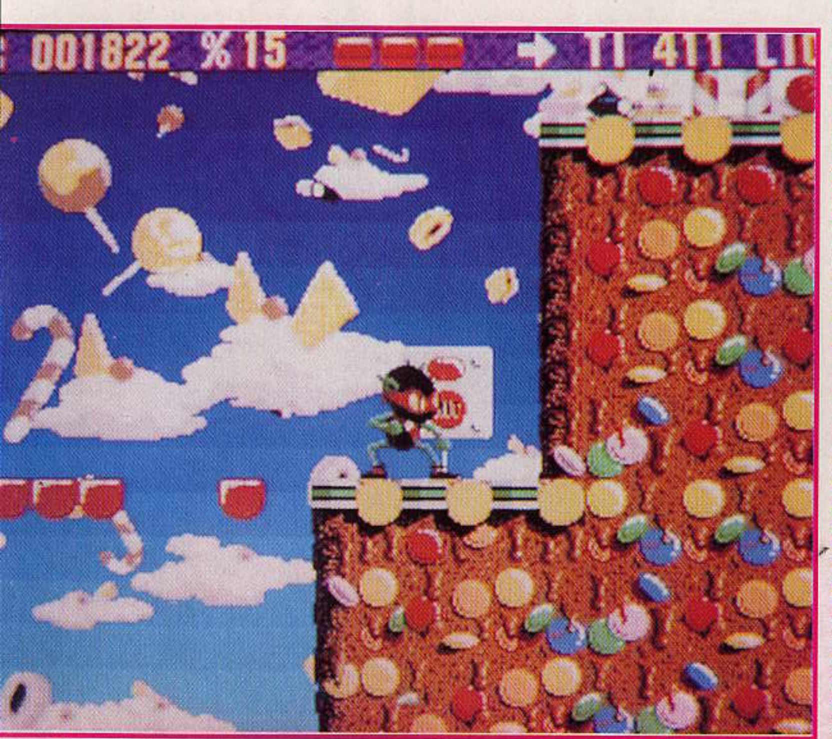
Son prix : il sera de 2 500 F maximum et Commodore espère bien en vendre 30 000 dans les six prochains mois. On croise les doigts...

Dogue de Mauve

Après l'échec du CDTV, l'Amiga CD32 annonce une nouvelle ère pour les machines à base de CD-ROM. Sera-t-il à même de tenir tête aux CD-I, 3DO et autres CD-ROM japonais ?

DES TENTACULES







Belle bête que cet Amiga CD32 qui tient tout à la fois de l'A1200, du CD-I et des consoles 16 bits.

La démo que nous avons pu voir de Zool sur Amiga CD32 était identique à la version A1200, c'est-à-dire excellente. Reste à voir cependant si les éditeurs utiliseront bientôt les capacités du CD pour améliorer leurs jeux.

QUI PARLENT !

Ça y est, la version CD-ROM de *Day of the Tentacle* vient tout juste de sortir des fourneaux (ou plutôt des studios) de chez LucasArts.
Le résultat est tellement génial que bon nombre de journalistes de *Tilt* qui ne possédaient pas de *CD-ROM* s'apprêtent d'ores et déjà à s'en offrir un !
Pour les amateurs de détails, sachez que six acteurs ont été engagés pour faire les 38 voix du jeu et qu'il y a plus de trois heures de voix digitalisées à 22Khz et compactées sur le CD. Il vous faudra évidemment une carte compatible Soundblaster pour en profiter. Sachant que 99% des *CD-ROM* sont accompagnés d'une carte sonore, cela ne devrait pas vous poser de problème.
Une version avec sous-titres en français est en préparation mais, si vous parlez suffisament bien l'anglais et que vous avez la chance d'avoir un *CD-ROM*, ruez-vous dessus, c'est fantastique ! Nyagh Yiah Khtulu !

DdM

Sacré meilleur jeu d'aventure du moment par toute la rédaction, Day of the Tentacle revient sur CD-ROM... et il est drôlement bavard !

BREVES ... BREVES ... BREVES ... BREVES ...

LA BELLE EST PAS BET

La Belle et la Bête est le nouveau soft de la gamme Disney. Cependant, il a été réalisé par l'équipe française d'Infogrames qui s'est alliée les services de l'excellent graphiste Jocelyn Valais (Teenage Queen, vous vous souvenez ?). S'il est plutôt destiné aux enfants, La Belle et la Bête pourra aussi amuser les joueurs qui en ont garder l'âme. Le jeu comprend une série d'épreuves intelligentes, toutes bien réalisées, qui font appel à la mémoire, aux réflexes et à la logique. Les amateurs du dessin animé de Walt Disney retrouveront avec plaisir les personnages de l'histoire et ne s'arrêteront pas avant d'avoir vu valser la Belle au bras de la Bête (jeu Disney/ Infogrames sur PC, prix C).

DdM

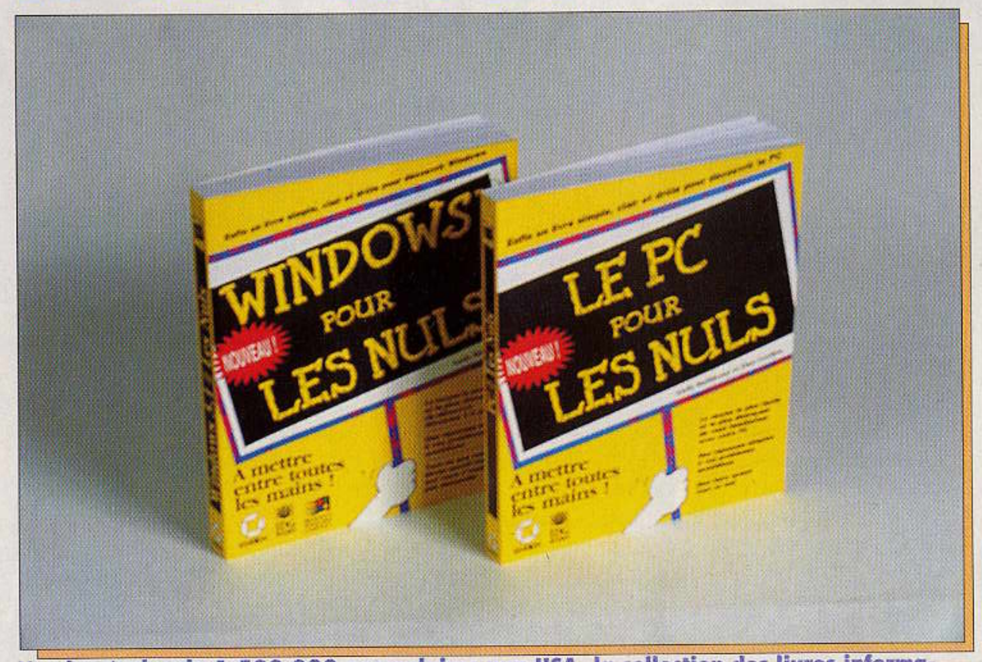




POUR LES NULS

Il fallait y penser ! Qui n'a jamais pesté contre les bouquins informatiques, truffés de textes abscons, de mots savants et d'explications incompréhensibles ? C'est pour contrer ce phénomène que deux américains, Andy Rathbone et Dan Gookin, ont créer une collection de livres informatiques «pour les Nuls». Simple, pas chère, bien écrite et pleine d'humour, la série des «pour les Nuls» comprend déjà *Le PC* pour les Nuls, *Le Mac* pour les Nuls, MS-DOS 6 pour les Nuls, Windows 3.1 pour les Nuls et Excel 4 pour les Nuls. Vous y trouverez forcément votre compte. Le seul défaut que je voie dans ces bouquins est la crainte de passer «pour un Nul» lorsqu'on les achète. Un conseil : faites-les vous offrir par votre vieille Tatie Danielle (édité en France par Sybex, prix : A).

DdM



Vendue à plus de 1 500 000 exemplaires aux USA, la collection des livres informatiques «pour les Nuls» arrivent en France.

L'INFO DU MOIS

E !



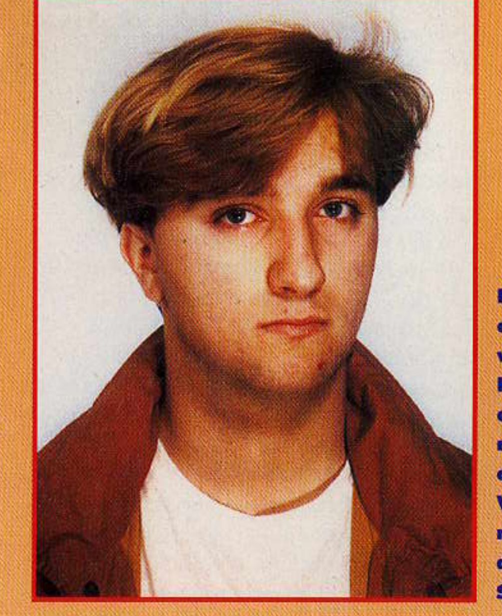
BASTON CHEZ TILT !

Non, je vous rassure, malgré ce titre tape-à-l'œil (au beurre noir), les seuls affrontements qui aient lieu à la rédaction de *Tilt* se font par écrans interposés. C'est ce qu'a bien compris Momor, une fan de *Tilt* et de *Micro Kid's* qui nous envoie régulièrement des démos et des jeux sur *Amiga* où se retrouvent toutes les figures de proue de la rédaction, ou presque.
Le dernier en date tient sur six disquettes et s'intitule *Redac' Fighter*. Il s'agit d'un beat'em all qui mélange allégrement l'ambiance «manga» de *Dragon Ball* ou *Ranma 1/2* et des caricatures des personnes de la rédaction.
De fait, Jean-Michel, notre boss bien-aimé, est le premier adversaire que vous devrez affronter. Et croyez-moi sur parole, il est coriace ! Merci à Momor pour ce jeu étonnant et... vivement le prochain !

Dogue de Mauve

Redac' Fighter contient une idée originale : lorsque les combattants en arrivent aux mains, on les voit se battre en gros plan. Par contre, le jeu est vraiment trop dur (ou Jean-Michel est vraiment trop fort, je ne sais pas).

CONCOURS X-WING : LES GAGNANTS



Patrick Fromont, qui remporte le week-end à EuroDisney, accuse une ressemblance certaine avec Wedge, l'un des meilleurs pilotes de la saga Star Wars.

Dans *Tilt* du mois de mai, nous organisions avec Ubi Soft un grand concours sur le thème de *X-Wing*. Visiblement, vous connaissez vos classiques : la saga Star Wars n'a plus de secret pour vous. Parmi tous ceux qui ont donné les bonnes réponses, nous avons tiré au sort 15 heureux gagnants. Le premier (et le plus heureux), c'est Patrick Fromont qui gagne un week-end pour deux personnes à EuroDisney. Ludovic Blanc, Fabrice Lopez, Olivier Monti et Laëtitia Fribouillois remportent chacun une montre ornée d'un hologramme de Dark Vador. Fabien Bougreau, Arnaud Saint-Antoine, Thierry Colomba, Jean-Charles Kerminon, Frédéric Baudot, Jean-Philippe Simon, Frédéric Le Bègue, Jean-Christophe Lion, Yann Joly et Manuel Fauquet recevront, quant à eux, une maquette de X-Wing à monter. Enfin, pour ceux qui souhaiteraient connaître les bonnes réponses, Dark Vador est le père de Luke, on peut piloter 3 vaisseaux dans *X-Wing* et Jean-Loup Jovanovic estime la durée de vie du jeu entre 100 et 200 heures de vol. Et que ceux qui n'ont pas gagné se rassurent : nous organiserons bientôt de nouveaux concours.

DdM

BREVES ... BREVES ... BREVES ... BREVES ...

PIRATAGE : OU E

LA SOFTWARE PUBLISHING ASSOCIATION (SPA) EST L'UNE DES GRANDES SOCIÉTÉS INTERNATIONALES CHARGÉES DE PROTÉGER LES DROITS DES ÉDITEURS DE LOGICIELS FACE AU PIRATAGE. ELLE A RÉCEMMENT ÉDITÉ DES STATISTIQUES SUR LE PIRATAGE ET LES PERTES OCCASIONNÉES DANS LES PRINCIPAUX PAYS D'EUROPE. UNE OCCASION POUR TILT DE FAIRE LE POINT SUR CE SUJET SENSIBLE.



L'enquête réalisée il y a quelques semaines par la SPA est la première étude complète et fiable sur le piratage en Europe.
Menée dans les principaux pays d'Europe, elle met en évidence le pourcentage de logiciels piratés par rapport au parc de logiciels en circulation. Voici quelques unes de ses conclusions :
Ce tableau concerne les logiciels professionnels. Il correspond aussi, en gros, au marché des logiciels de jeux. Pour réaliser cette estimation, la SPA a comparé, dans un grand nombre de sociétés européennes, la quantité de logiciels installés à celle de logiciels achetés. Au total, la perte des éditeurs en Europe est estimée à 9, 4 milliards de francs.
Ces statistiques méritent tout de même un minimum d'interprétations. En effet, on installe parfois un logiciel pirate sur sa machine sans en avoir besoin, uniquement parce qu'on n'est pas obligé de le payer. De fait, les pertes sont sans doute surévaluées.
Les informations fournies par Software Publishing Association n'en sont pas moins révélatrices. On constate que l'Allemagne et l'Angleterre piratent peu, et que les pays latins (Italie et Espagne) sont de hauts lieux de piratage. Juste derrière, **les Français piratent plus d'un logiciel sur deux, ce qui fait de la France le troisième «pays pirate» d'Europe.** Il est évident qu'aucune méthode de protection, aucune menace, aucune promesse n'empêchera jamais le piratage. Certains déplombent par plaisir, d'autres aiment défier les lois. Et la majorité des utilisateurs piratent sans même se rendre compte qu'ils sont ainsi passibles de sanctions. Quand on a la possibilité d'avoir un logiciel sur sa machine sans nécessairement le payer, on a vite fait d'oublier que c'est illégal...

LA FRANCE EST LE TROISIEME PAYS PIRATE D'EUROPE, DERRIERE L'ESPAGNE ET L'ITALIE

Dans le même tableau, la SPA a mis, pour information, le prix moyen des logiciels dans les différents pays. On obtient 1 360 F. (je rappelle qu'il s'agit de logiciels professionnels) en Angleterre, 1 378 F. en Allemagne, 1 861 F. en France et 2 008 F. en Espagne. Question : le piratage fait-il monter les prix, ou les prix élevés provoquent-ils le piratage ? Les deux, mon capitaine.
Il faut rester très vigilant face à ce phénomène car personne n'est à l'abri du piratage et de ses conséquences. Au sein d'une rédaction, beaucoup de jeux inédits circulent et il est donc nécessaire de faire appel à des personnes de grande confiance pour les tester. Malgré cela, dans le passé, un de nos pigistes a dérogé à cette règle. Il a immédiatement été licencié et poursuivi en justice. Si tous les joueurs sont, un jour ou l'autre, concernés par le piratage, les pirates, eux, doivent savoir qu'ils s'exposent à de sévères sanctions.

Morgan Feroyd

LE CD-
LE

Guillemot vient de sortir son ***CD-Rom* double vitesse. Fourni avec une carte 16 bits Sound Blaster Pro ASP, ce *CD-Rom* se révèle particulièrement intéressant. En effet, Alors que le taux de transfert des CD-ROM classiques est 150 Ko par seconde, le *CD 16* atteint les 300 Ko par seconde (et même 600 Ko/s pour certains jeux). Evidemment, cela ne change pas grand chose aux temps d'accès qui restent longs et fastidieux (même s'ils sont supérieurs à ceux des autres *CD-ROM*). Ce kit multimédia**

BREVES ... BREVES ... BREVES ... BREVES ...

N EST-ON ?



POURCENTAGE DE JEUX PIRATES % AUX JEUX CIRCULANTS	
France	58 %
Italie	83 %
Espagne	83 %
Allemagne	25 %
UK et Irlande	25 %
Pays nordiques	53 %
Bénélux	54 %
Suisse	57 %

QUE DIT LA LOI ?

La loi du 3 juillet 85 n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6000 à 120 000 F ou de l'une de ces deux peines seulement.

ROM MET TURBO !

inclut des enceintes amplifiées et un micro. La doc est assez bien faite et de nombreux logiciels sont fournis. Voilà un produit de grande qualité qui permet une restitution sonore de qualité professionnelle. Un logiciel de reconnaissance vocale (sous Windows) est fourni et il fonctionne très bien. A l'heure où l'avenir de la micro passe par le multimédia, il est clair que Guillemot a su se positionner sur le marché comme étant le leader dans ce domaine. Le prix de ce bijou : 4 990 Fr TTC.

Morgan Feroyd



Le CD-ROM double vitesse et la carte Sound Blaster Pro ASP constituent à l'heure actuelle l'une des meilleures configurations pour ceux qui veulent un PC à la pointe de la technologie.

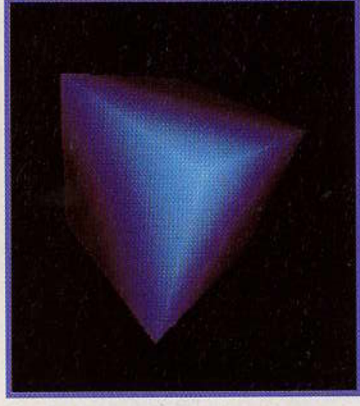
FALCON

LE DEMON DE LA DEMO

A tous ceux qui ne voient dans le *Falcon* qu'une machine sans avenir et sans possibilités, les demomakers répondent que le petit dernier d'Atari nous réserve bien des surprises. Grâce au talent de ces petits génies de la micro, on peut voir dès aujourd'hui un aperçu des capacités du *Falcon*. Vous n'allez pas être déçus !

Les demomakers ont souvent été des précurseurs en ce qui concerne la découverte de nouvelles machines. C'est encore le cas avec le Falcon. Des programmeurs venant aussi bien d'Amiga que du ST se sont dors et déjà mis au travail pour montrer ce que le dernier ordinateur d'Atari a dans les tripes. Cette émulation entre codeurs, graphistes, musiciens a déjà fait ses preuves sur ST et sur Amiga bien sûr, mais également des machines plus anciennes comme le C64. L'intérêt de ces démos va plus loin que leur simple contemplation (quoique fort distrayante) car bien souvent les demomakers et leurs techniques intègrent le monde du jeu. Ces démos Falcon sont donc sans aucun doute un avant-goût de ce que seront les jeux sur cette machine.
Au programme de ces premières démos Falcon, 3D mappée, Gouraud Shading, rotations et zoom en mode True Color, le tout évidemment accompagné de superbes musiques. Pour toutes ces performances le coprocesseur qui accompagne le 68030, le DSP, est mis à contribution, prouvant ainsi son efficacité et son utilité. Gageons que les jeux à venir sur Falcon seront impressionnants, espérons surtout qu'ils ne tarderont pas trop à apparaître.

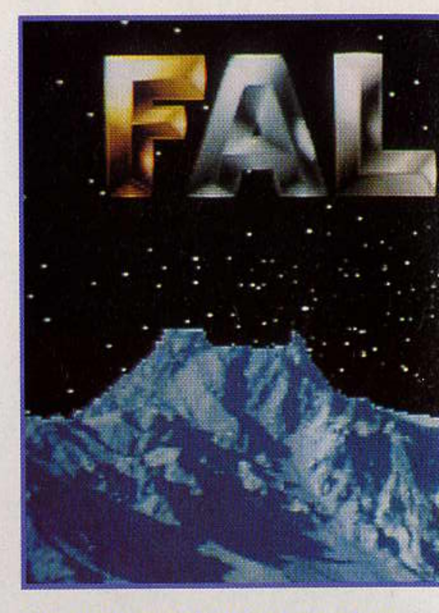
Vladimir Clausse



Les effets de lumières sur ce cube sont obtenus grâce à l'algorithme de Gouraud Shading. Le Falcon montre ici toute sa puissance de calcul.



Le sol sur lequel évolue ce vaisseau en 3D mappée, est en rotation. Ce n'est pas sans rappeler certains jeux sur Super-Nintendo.



Clin d'œil au pub d'Intel pour leur Motorola Inside qui tourne sur fond



JOYMOUSE

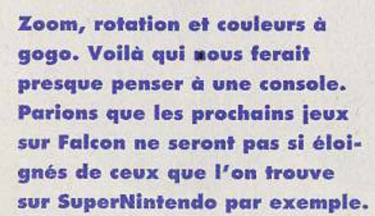
JOYSTICK, SOURIS ET CLAVIER A LA FOIS

Softstar, société taïwanaise spécialisée dans le développement de produits sur *PC* (voir nos Previews) a mis au point le Joymouse.
Il s'agit d'un joypad très proche dans son apparence de celui que propose la Megadrive.
Il comporte un pad de direction, une touche start et six boutons (de A à F).
Le Joymouse est fourni avec une carte comprenant deux prises. Il fonctionne sur tous les types de *PC* à partir du 286 et supporte 99% des jeux *PC* du marché (d'après Softstar).
On peut également le configurer pour émuler jusqu'à 11 touches du clavier et, bien entendu, remplacer la souris (même si ce n'est pas toujours aussi pratique). Enfin, il profite d'une installation facile et peut être utilisé sous Windows. Pour l'instant, le



BREVES ... BREVES ... BREVES ... BREVES ...





Zoom, rotation et couleurs à gogo. Voilà qui nous ferait presque penser à une console. Parions que les prochains jeux sur Falcon ne seront pas si éloignés de ceux que l'on trouve sur SuperNintendo par exemple.



The Respectables, un groupe venant du ST, a été parmi les premiers à franchir le pas et à développer sur Falcon. Il ne s'agit en fait que d'une annonce pour une prochaine méga-démo à venir.

processeur, on retrouve ici le logo de plasma coloré.

Joymouse n'a pas trouvé de distributeur en France, mais on peut espérer que cette lacune sera bientôt comblée. Dernière nouvelle : Softstar vient de mettre au point une carte qui permet d'utiliser le joypad de n'importe quelle console (*Nintendo*, *Sega*, *NEC*) sur un *PC*. Voilà qui pourrait s'avérer fort utile !

Dogue de Mauve

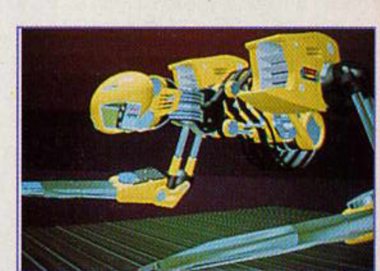
Le Joymouse, mis au point par Softstar, prouve que le PC est devenu une vraie machine ludique. Vivement la sortie de Street Fighter II !

LES ROBOTS TIQUENT

Mirage Technologies prévoit la sortie de *Rise Of The Robots* pour *PC CD-ROM* et *Amiga* pour Noël. Il s'agit d'un jeu de combat en super VGA. En l'an «vachement avancé après 2000 mais pas trop pour qu'on soit encore en vie» la firme Electrocorp a remplacé tout son personnel humain par un super-ordinateur appelé le Superviseur. Par manque de chance, un virus s'est introduit dans le cerveau bionique «vachement complexe mais pas trop pour ne pas dépasser le notre» du Superviseur. Mais il a pété les plombs ! Ce petit composant électronique se prend soudain pour le Dieu cybernétique et omnipotent de la galaxie. Il place tous les robots du complexe sous son contrôle . Les dirigeants de la maison-mère de la société Electrocorp décident de remédier au problème en envoyant sur place un cyborg immunisé au virus. Et cette machine de guerre, c'est vous ! Vous affronterez cinq types différents de robots, régis par leur propre système d'intelligence artificielle. Vous finirez évidemment par tomber sur le Superviseur en personne à la fin du jeu. Les images réalisées à partir d'un ray traceur sont réellement superbes.

Vous pourrez aussi assister à certains effets de qualité dont un morphing où un robot se transforme en métal liquide. Le contrôle du jeu sera paraît-il simple et efficace (il faut admettre que le principe est plutôt simple). Rise of the Robots sortira aussi pour *PC* (disquette) et *Amiga 1200* au début de l'année 1994.

Morgan Feroyd



Comme vous pouvez le constater, les images SVGA de Rise of the Robots sont de grande qualité. Pour obtenir un tel robot, plusieurs éléments (créés avec un équivalent de 3D Studio) ont été assemblés. Le réalisme des mouvements du personnage est saisissant.

Gageons que si l'ensemble du jeu est de cette qualité graphique, c'est avec un certain plaisir que nous irons «casser» de la boîte de conserve électronique.







Trip Hawkins dit tout

TRIP HAWKINS, PRÉSIDENT DE THE 3DO COMPANY ET INITIATEUR DU PROJET 3DO CONFIE AU MICRO DE TILT SES OBJECTIFS ET SES ESPOIRS CONCERNANT LA 3DO. LES RÉFLEXIONS SUR LE MARCHÉ ACTUEL, D'UN PRÉCURSEUR CONFIANT.

Tilt : Bonjour, Trip. Lors du CES de Chicago, vous avez annoncé l'arrivée en force de la 3DO, démonstrations à l'appui. Quelle est, d'après vous, la position de la 3DO entre le CD-I, les consoles Sega et Nintendo et les ordinateurs *PC* ou *Mac* ?

Trip Hawkins : Nous pensons que la 3DO est le premier véritable système interactif familial pour le grand public. Il y a eu les ordinateurs personnels et les consoles de jeu mais les ordinateurs sont destinés à des utilisateurs spécifiques et les consoles sont plutôt conçues comme des jouets.

Actuellement, la tendance est plutôt aux machines dédiées, c'est-à-dire des machines très douées pour une tâche spécifique. Apparemment, vous pensez qu'une machine peut être très douée pour une multitude d'applications.

Oui. Si vous prenez la télévision et le magnétoscope, on les utilise pour toutes sortes d'émissions. Et la 3DO devrait être un standard pour toute utilisation du support CD. Avec le même appareil, vous pouvez avoir des CD audio, des CD vidéo et des CD interactifs. Pour le consommateur, c'est très intéressant.

Nous savons, par expérience, que les jeunes sont les premiers intéressés par ce genre de nouvelle machine. Par contre, les femmes représentent une audience très large et difficile à atteindre. Qu'en pensez-vous ?

Plus la technologie évolue, plus il y a d'ouvertures vers tous les types de consommateurs. Lorsqu'on est passé des 8 bits aux 16 bits, cela a permis l'apparition de simulations sportives dignes de ce nom. Cela a ouvert le marché des adultes, de nombreux adultes s'adonnent actuellement aux jeux de sports sur Megadrive et Super Nintendo. Au niveau des simulateurs, il faut un *PC* pour pouvoir jouer à une bonne simulation. L'âge moyen des utilisateurs de simulateurs de vol est de trente-huit ans. Avec la 3DO, nous avons une machine qui s'adresse à tous les publics, les parents comme les enfants. Le marché éducatif aussi et important et il a besoin du support CD. De nombreuses compagnies ont attendu l'arrivée de la 3DO pour développer de vrais produits éducatifs.

Autre utilisation de la 3DO : les films interactifs comme ce Mad Dog McCree, réalisé par American Laser Games.





Le prototype de 3DO conçu par Sanyo profite d'un design absolument superbe. Notez la ressemblance entre ce pad et celui de la console Megadrive.

Seul le CD est capable de supporter un film interactif, avec ses changements de lieux, de personnages, ses musiques et ses effets sonores. Et cela ne peut être fait sans le CD. Nous savons bien que les films plaisent aux enfants et aux adultes, aux hommes et aux femmes. C'est ce qui nous a poussé à concevoir une machine capable de recréer un film interactif pour toucher un plus grand public.

Pensez-vous que les films interactifs vont vraiment voir le jour ? Seront-ils les équivalents des «livres dont vous êtes le héros» ? Ou pensez-vous que cela deviendra quelques chose d'énorme ?

C'est vrai que l'interactivité n'est pas facile à mettre en oeuvre. On se souviendra de *Dragon's Lair* qui ne proposait que des choix très réduits à certains moments. Le problème est qu'on ne se sent pas vraiment impliqué dans l'histoire. L'idée du film interactif est de vous permettre de vivre dans l'histoire, de créer votre propre scénario et de devoir vous forger une expérience. La différence est aussi importante qu'entre la télévision (passive) et le jeu vidéo (actif). La raison du succès des jeux vidéos est que l'on contrôle ce qui s'y passe. Les films interactifs, ce sera la même chose mais en beaucoup plus réaliste. L'histoire est plus évoluée et les personnages plus intéressants. Sur 3DO, il va y avoir des vrais films comme «Star Trek» ou «Jurassic Park.» Les concepteurs des versions 3DO ont accès à toutes les ressources du film (acteurs, figurines animées, marionnettes de dinosaures).

Au niveau des jeux, qu'est-ce-que la 3DO va apporter de nouveau ?

Le changement principal est le réalisme. Au début, l'homme a appris à raconter des histoires puis nous avons inventé la lecture, le cinéma, la télévision. Et, à chaque fois, l'histoire s'est faite de plus en plus passionnate grâce au réalisme toujours plus poussé de l'image et du son. Pour l'instant, les jeux vidéo constituent un petit marché parce qu'ils ne sont pas assez réalistes pour attirer un large public.

Que pensez-vous de la rivalité du CD-I et de la 3DO ainsi que des machines à base de CD annoncées par Sega et Nintendo ?

J'ai été l'un des premiers à m'enthousiasmer pour le CD-I lorsqu'on nous l'a présenté pour la première fois en 1986, il y a sept ans. Malheureusement, je pense que le CD-I a mis trop longtemps à démarrer et la même technologie

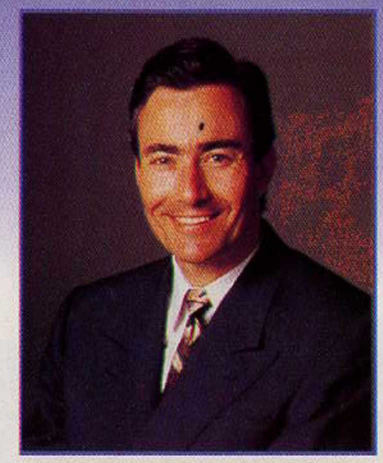
est maintenant utilisée dans des produits moins chers. Le CD-I a donc perdu une opportunité de marché. Mais l'idée était excellente. Quant à nous, nous nous sommes assuré que la technologie de la 3DO était suffisament bonne pour devenir un standard.

On constate actuellement que les constructeurs gagnent de l'argent sur le logiciel et non le matériel. Sachant que vous venez de l'industrie du soft, quelle est votre position ?

La stratégie de 3DO est qu'il n'est pas nécessaire d'acheter une licence pour fabriquer les machines mais, par contre, il y a une licence pour le développement de logiciels, puisque c'est là que les profits se font. Tout semble bien marcher puisque nous avons déjà trois constructeurs de 3DO (Matsushita, AT&T et Sanyo) et près de trois cents logiciels annoncés. Matsushita a décidé d'investir plus de cent millions de dollars l'année prochaine pour fabriquer des machines et étendre le marché de la 3DO. Quant à Electronic Arts, ils se sont fortement impliqué dans le développement de logiciels.

Durant votre présentation, vous avez évoqué le futur de la 3DO comme outil multi-média.

Lorsque la TV deviendra digitale, que tout le monde aura le cable et que l'utilisation de la TV se deversifiera, on aura besoin de la 3DO. Par exemple, on peut imaginer qu'il y aura des films compressés au format digital accessible par satellite



Trip Hawkins, président de The 3DO Company, a répondu à toutes nos questions.

sur d'immenses serveurs. La 3DO sera capable de les lire et les afficher sur l'écran. La 3DO sera le support de la télé interactive.

Pour rester dans le futur, comment voyez-vous le CES dans deux ans ?

Dans deux ans... Je pense, j'espère, qu'il y aura encore plus de développeurs et de constructeurs 3DO. Sega et Nintendo seront toujours là, mais dans la partie "Jouets" du salon.

Enfin, dernière question : à quand la 3DO en France ?

Nous arriverons en Europe dès 94. Je vous promets que la 3DO sera chez vous en juin prochain au plus tard. Le prix reste à fixer mais il sera accessible au grand public.

Merci Trip et à très bientôt.

Propos recueillis par
Jean-Michel Blottière





Shockwave est l'un des premiers titres développé sur 3DO par Electronic Arts. Les graphismes dépassent largement tous les jeux qu'on a pu voir sur micro jusqu'à présent.

BREVES ... BREVES ... BREVES ... BREVES ...

TCB : L'ULTIME DEMO SUR ST

TCB alias The Carebears sont sans doute les demomakers les plus célèbres sur ST. Rois de l'algorythme et princes de la bidouille, ils ont réalisé des prouesses sur la machine d'Atari. Ils ont même été jusqu'à inventer de nouvelles techniques ré-utilisées dans les jeux.
Mais, depuis un an, ils avaient disparu de la scène ST. Tilt les a retrouvéS et vous présente en exclusivité l'ultime démo inédite de TCB.

TCB nous prouve que le ST a encore de beaux restes et qu'ils n'ont rien perdu de leur talent.

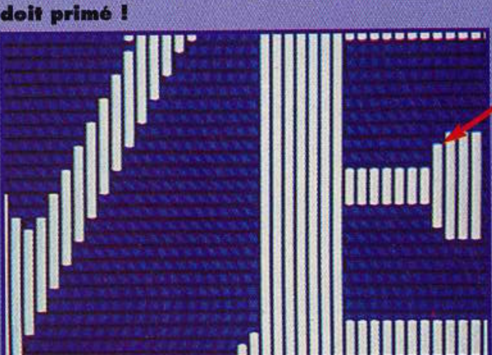
Nous l'avons fait ! Nous sommes allés chercher la dernière démo de TCB. Vous serez les premiers à la découvrir puisqu'elle n'a jamais été diffusée. Bon là je pense que tous ceux qui ne sont pas familiers du monde de la démo sur ST attendent quelques explications. Tout d'abord il faut savoir que TCB est un groupe de demomakers suédois très très renommé. On peut même dire que beaucoup dans le milieu du ST considèrent TCB comme le meilleur groupe sur cette machine. De plus, avec le sérieux déclin de la production de démos sur ST, chaque nouvelle sortie est guettée avec impatience. Vous l'avez donc compris, cette démo de TCB est un événement !
Ce screen débute avec une séquence 3D très impressionnante. Cela commence avec un plan sur un logo TCB, puis on se rend compte que l'on est devant une porte. La porte s'ouvre et on pénètre dans une maison. Après avoir suivi un escalier, on rentre dans un pièce avec un ordinateur, cette séquence s'achève avec un plan sur l'écran de cet ordinateur. Apparaît alors une superbe image signée Tanis : le mot Flashback vient s'inscrire sur un fond directement inspiré du groupe gothique Fields of the Nephilim. Vient ensuite le screen proprement dit. L'écran est divisé en quatre petits screens qui sont en fait tirés d'anciennes démos de TCB, à savoir la Junk Demo et les Cuddly Demos. Bien qu'étant quatre fois plus petits que les originaux, les reproductions sont très fidèles. Tous les passionnés de ST ne pourront s'empêcher de laisser s'échapper une larme au souvenir de cette période faste pour les démos.

Vladimir Clausse

La Junk Demo est la première démo du groupe. Évidemment elle paraît un peu démodée maintenant, mais elle annonçait déjà un avenir très prometteur.



Ce Megascroller a été le premier de toute un série de screens du même genre. Les derniers en date bénéficient de fullscreen et de musique soundtrack, mais l'idée de base reste la même : le gigantisme du scrolling doit primé !



Voici l'écran proprement dit. Il regroupe quatre anciens screens du groupe qui ont contribué à leur renommée. La Junk Demo, ainsi que trois screens tirés de la mythique Cuddly Demos forment cette démo nommée Flashback.



La 3D Doc s'inspirait d'une démo Amiga. Cette tendance à reprendre les performances de la machine concurrente s'est confirmée par la suite. Tous les codeurs ST mettaient un point d'honneur à prouver que leur bécane valait celle de Commodore.

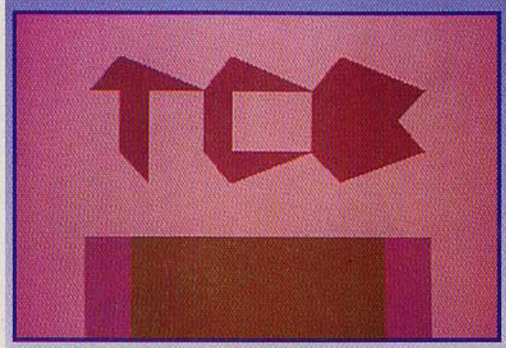


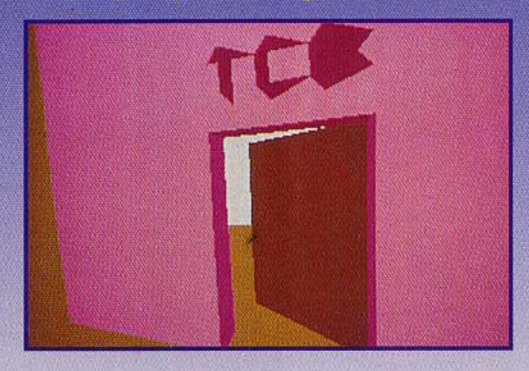
Le Starwars Scroller est un parfait exemple du niveau de qualité de cette démo. La Cuddly Demos était la première à proposer un mini-jeu pour sélectionner les différents screens.

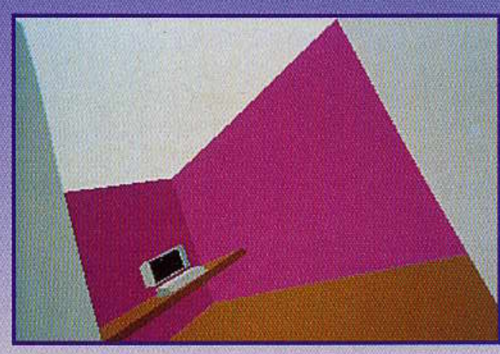


LA "GUERRE" TCB/TLB

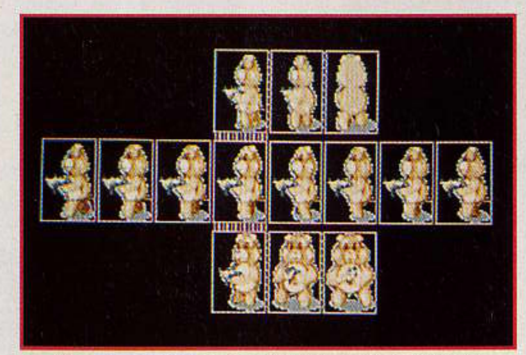
Pour leur nouvelle démo, TCB avait également prévu une intro sous la forme d'un nouvel épisode de la guerre Carebears/Lost Boys. Pour ceux qui n'auraient pas suivi toute l'histoire, le dernier épisode en date datait de la démo «Oh crickey wot a scorcher» de The Lost Boys (TLB). On y voyait un pauvre Bisounours (ou Carebear en anglais) se faire tronçonner par Spaz, le graphiste de TLB. La suite se situe sur la base de ces derniers, et c'est à leur tour de subir quelques désagréments de la part d'un Bisounours vindicatif. Cet écran, qui n'a malheureusement jamais été terminé, comportait plusieurs dizaines de sprites pour les mouvements de tous les personnages.



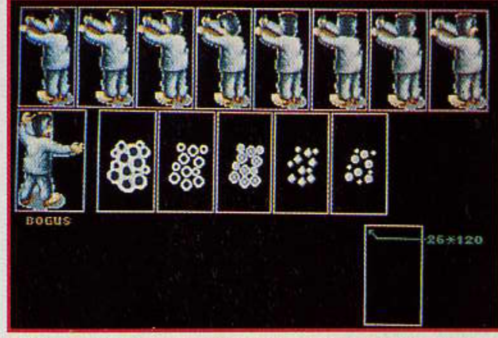




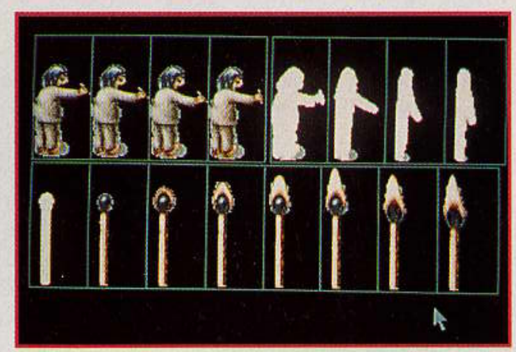
ENTREZ DANS LA DEMO !
Voilà quelques images de la séquence d'intro. Une fois de plus Nick (le principal codeur de TCB) nous prouve sa maîtrise des techniques de programmation. C'est sans doute ce que l'on fait de mieux en 3D, et bien des programmeurs de jeux pourraient s'en inspirer.



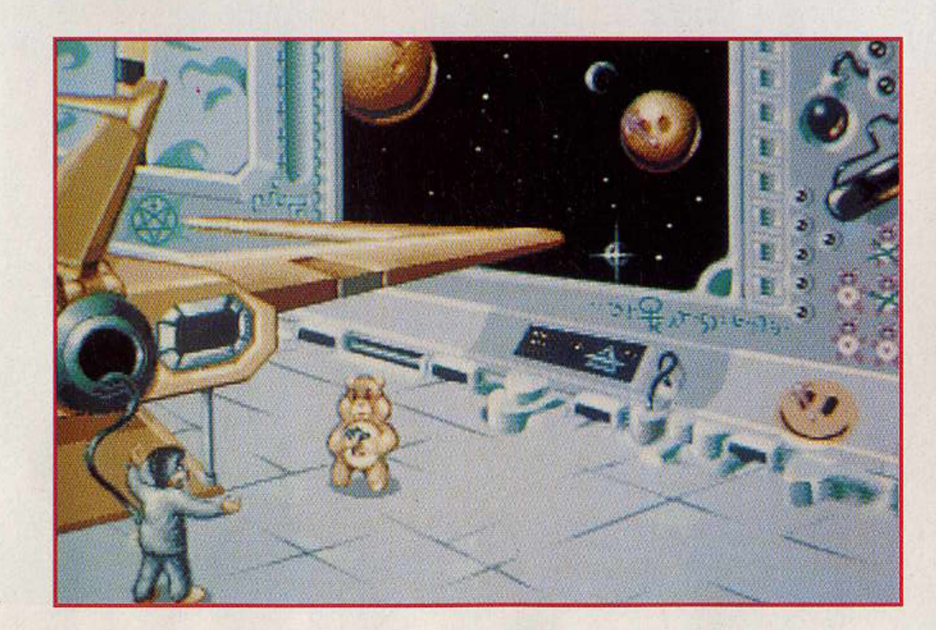
Ce Bisounours n'a pas l'air tout à fait inoffensif. Il s'apprête même à régler leur sort aux fameux Lost Boys. Cette guéguerre est, comme vous vous en doutez, une «private joke» entre ces deux célèbres groupes sur ST.



Ici on peut reconnaître Manikin (grâce à ses cheveux gris sur les tempes). Finir comme un nuage de bulles ce ne doit pas être très agréable, non ?



Le pauvre Spaz est condamné à une fin cruelle. Il va se transformer en allumette puis se consumer. Bien sûr, tout ceci est à prendre avec humour.



Cette démo ravira tous les nostalgiques de la grande époque du ST.

Voici le lieu de la confrontation entre le Bisounours vengeur et les Lost Boys. Encore une fois tout le talent de Tanis, le graphiste de TCB, transparaît dans cet écran.

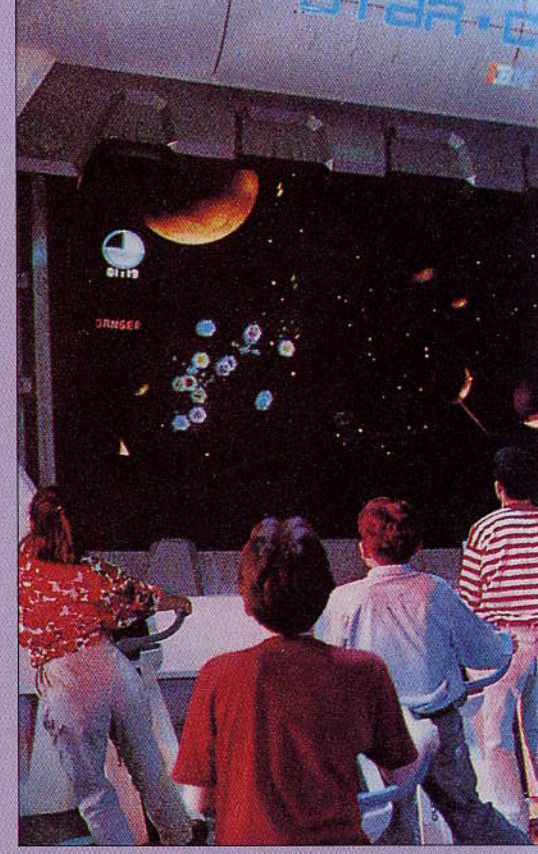
BREVES ... BREVES ... BREVES ... BREVES ...

IBM atterrit chez

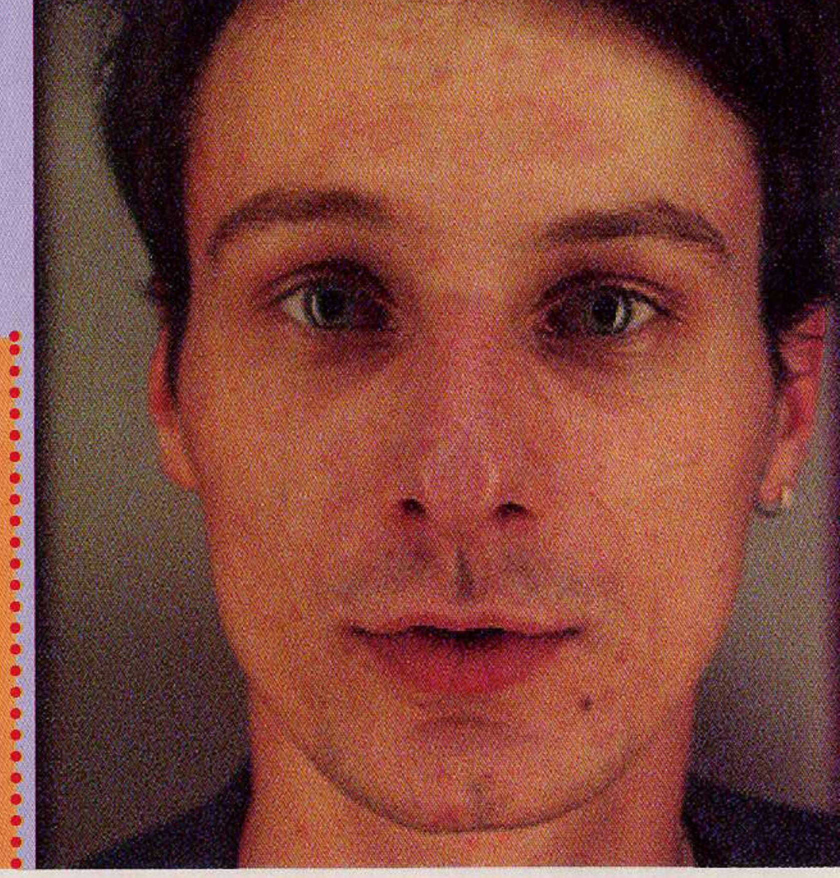
Le 1er juillet 1993, l'Astroport d'Euro Disney a ouvert ses portes au public. Cet espace ludique vient compléter le célèbre Star Tours, voyage interstellaire pour la lune d'Endor. Une fois le voyage terminé, vous débarquez et passez par l'Astroport. Là, de nombreuses installations vous permettront de vous divertir avant de retourner dans le parc. Dans un premier temps, une charmante hôtesse droïde vous renseignera sur les quatre activités proposées. La première, Bop a Zot, est un petit jeu vidéo au contrôle sensitif où il faut capturer des virus contenus dans les bagages des voyageurs. La deuxième, appelée Photomorph, permet de faire des déformations de votre visage (numérisé au préalable) sur un écran tactile. On pose le doigt sur l'écran et on le fait glisser : l'image se déforme alors. Il est possible de faire imprimer le résultat en couleurs pour quelques dizaines de francs. N'Grid Interviews est la troisième activité de l'Astroport. Cet ordinateur identifie votre voix (en quatre langues différentes !) et, après un bref questionnaire, dresse votre profil psychologique. Le résultat est saisissant ! Enfin, vous pourrez devenir l'un des meilleurs pilotes de l'espace avec le Star Course. Ce jeu interactif à onze joueurs vous permet de piloter un vaisseau spatial qui, pour être le vainqueur, devra faire preuve d'une rapidité et d'une maniabilité excellentes. L'image est projetée sur un écran géant à base de vidéoprojecteurs et de vidéodisques. Bien que simple, le jeu est très amusant et les parties en simultané sont passionnantes !
Ces jeux mis au point par IBM se révèlent à la fois originaux, simples d'accès et intéressants. Ils permettent au public du Star Tours de s'amuser quelques minutes d'une façon très naturelle et particulièrement conviviale. Il ne vous reste plus qu'à aller à Euro Disney pour découvrir cette nouvelle activité et en profiter pour visiter le parc dans son intégralité !

Morgan Feroyd

Le Star Course vous permet de déplacer une sorte de petit vaisseau sur un écran géant (avec impression de profondeur). Votre but : toucher le plus possible de vaisseaux ennemis, sans vous faire toucher par eux. Un système simple, mais efficace. Sachez que votre vaisseau se déplace en fonction de l'inclinaison donnée par votre corps au «manche à balai».



«Ma gueule, qu'est-ce qu'elle a ma gueule ? » Pendant la déformation du visage à l'écran, des bruits ignobles s'ajoutent au réalisme de la scène. Au fait : le visage déformé est celui de droite....



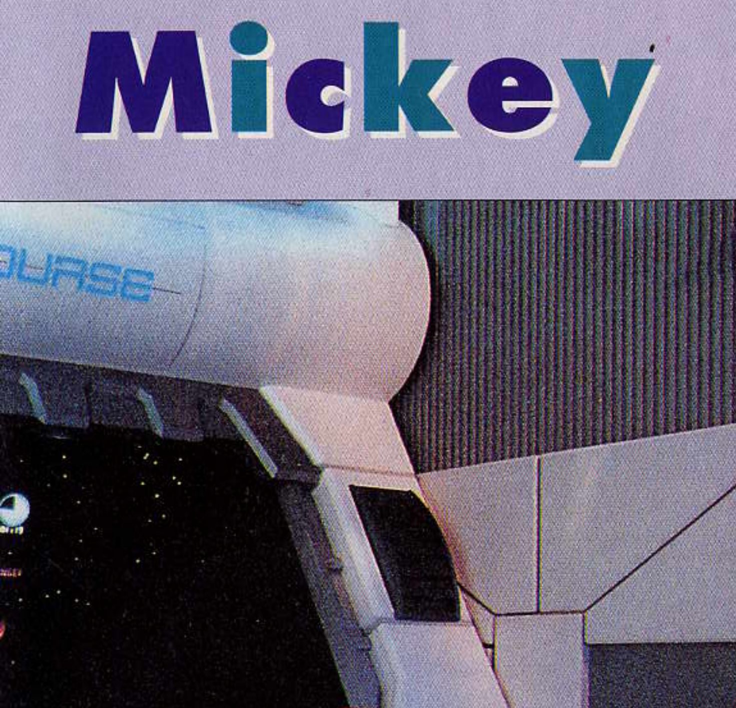
UN DSP POUR AMIGA

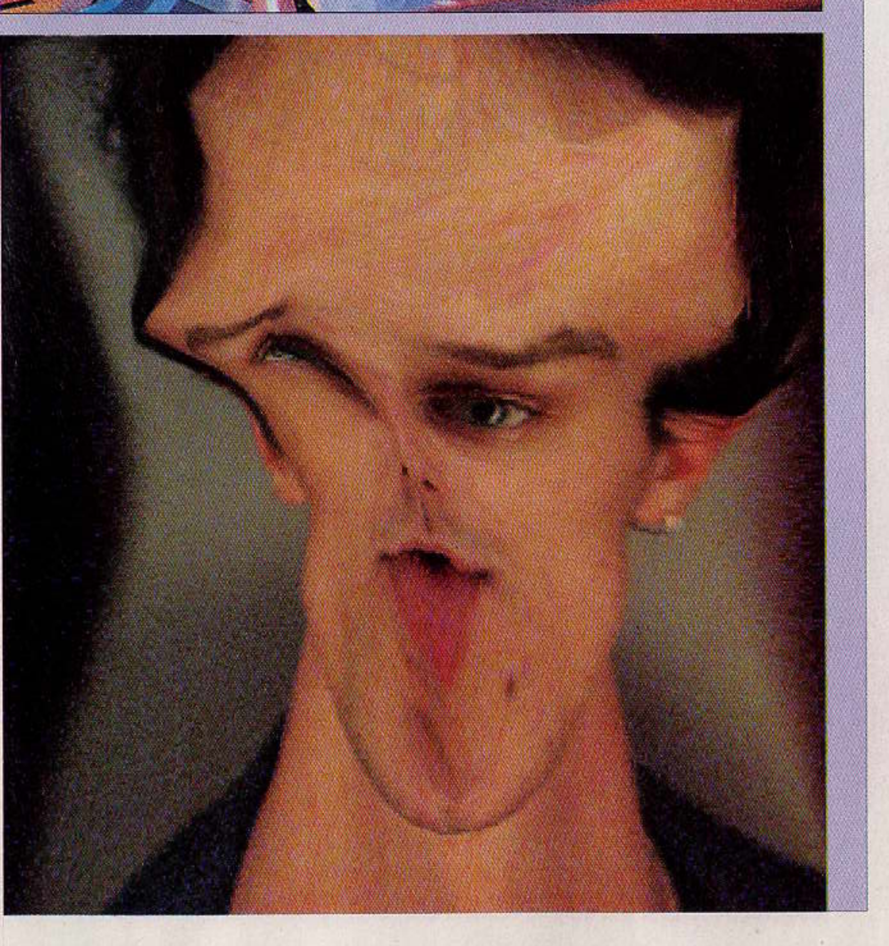
Cela fait longtemps qu'on parle d'intégrer des DSP dans les *Amiga* 32 bits de Commodore (*A1200* et *A4000*). Aujourd'hui, Commodore l'arrivée et la disponibilité «pour très bientôt» de cartes DSP pour ces machines. Le DSP utilisé serait plus puissant que ceux qui équipent actuellement le *Falcon* d'Atari ou le NeXT et il proviendrait de chez AT&T. Il est certain qu'un DSP serait un atout pour les super *Amiga* mais on peut craindre qu'aucun jeu ne les utilise tant qu'ils ne seront pas intégrés en standard dans les machines. A suivre...

DdM

BREVES ... BREVES ...

Mickey





STRONGH

TESTÉ PAR SERGE D. GRUN

PC

Prenez une bonne dose de *Civilization*, ajoutez-y une cuillerée de *Powermonger*, un doigt de *Populous* et un zeste de *Donjons & Dragons*, secouez le tout et vous obtenez *Stronghold*. Pour pouvoir prétendre légitimement à la succession de ces trois monstres sacrés du jeu, les concepteurs de *Stronghold* n'ont pas hésité à faire appel à des idées originales. Et le résultat leur donne raison.

***Stronghold* est un jeu de stratégie d'apparence fort simple.** Il vous faut fonder un royaume sur une terre hostile, construire votre château fort, bâtir une ville et en assurer la subsistance. Et, comme si cela ne suffisait pas, il vous faudra aussi défendre vos territoires contre les incursions incessantes des serviteurs du Mal (ben voyons !) qui, de toute évidence, ne sont pas ravis de vous voir installé sur leurs terres.

Lors de l'installation de votre premier château fort, le jeu détermine, par tirage au sort, les caractéristiques et la classe du personnage principal. Ces caractéristiques (force, intelligence, dextérité, etc.) sortent tout droit de *Donjons & Dragons*. Par la suite, lorsque vous aurez construit une ville autour du château, tous les habitants de cette ville bénéficieront des mêmes caractéristiques. Outre le pre-

STRONGHOLD EN FRANÇAIS

L'information a été confirmée : Stronghold sera entièrement traduit en français, jeu ET manuel ! De plus, la traduction devrait être réalisée par de vrais joueurs, passionnés de D&D, ce qui est quasiment une garantie de qualité.

Le tirage au sort des caractéristiques du personnage : rien de bien compliqué et, si le résultat ne vous plaît pas, vous pouvez toujours relancer les dés.

Ce tableau à l'allure plutôt rébarbative présente de façon très synthétique les facteurs déterminant la situation économique de votre colonie.



OLD

INTERET 85% DU JEU

mier château, vous pouvez installer aux alentours un à quatre vassaux. Ceux-ci auront des caractéristiques propres, ils seront guerriers, mages, elfes, nains ou voleurs et s'installeront dans les villes en plein essor.A vous de choisir ceux qui contribueront à développer à la fois votre prospérité et votre puissance militaire. **Tôt ou tard, votre expansion vous fera entrer en contact avec d'autres occupants.** Ceux-ci ont tous une chose en commun : ils ne vous veulent pas de bien. Qu'il s'agisse de loups-garous, de gobelins, de squelettes ou de dragons bleus, le combat est inévitable. Il vous faudra choisir judicieusement vos combattants, car certains monstres sont particulièrement coriaces. **Toutefois, la puissance militaire n'est pas votre but ultime et, si la destruction d'une ville ennemie vous vaut une promotion immédiate, il vous faut aussi songer à organiser un système économique sain dans vos propres possessions.** Vous devrez construire des maisons pour abriter la population, cultiver des champs pour la nourrir et financer l'installation de forges, auberges, marchés, banques, commerces, etc. L'exploitation des mines est une excellente source de revenus mais, attention : leurs ressources s'épuisent vite ! **L'alternance des saisons a une grande influence sur le niveau de la production et des réserves de nourriture.** Si vous négligez les besoins alimentaires de la population, non seulement votre cote de popularité va chuter mais, de plus, la mortalité va s'accroître. A l'inverse, si votre gestion est saine et la population contente, si vos villes prospèrent et que vous remportez des succès militaires, vous progresserez dans la hiérarchie, lentement mais sûrement. Depuis le rang de Baron jusqu'au rang suprême, celui d'Empereur de toutes les terres connues. Vive l'Empereur !



N'oubliez pas de prêter une oreille attentive aux doléances de vos sujets. Ils sont les premiers à vous signaler ce qui cloche dans votre gestion.



Ça, c'est la place forte de l'un de vos vassaux. En cas de besoin, elle vous fournira le premier RMC (Régiment de Mages de Combat).

COMPARATIF
STRONGHOLD vs CIVILIZATION



Impossible de ne pas citer ici Civilization (ce n'est jamais que la troisième fois). Sid Meier a réussi un coup de maître en réalisant un jeu qui combine stratégie, wargame et simulation économique, une recette semblable à celle qui a donné naissance à Stronghold. Toutefois, quoique très réussis, les graphismes de Civilization ne soutiennent pas la comparaison avec ce que l'on est en droit d'attendre d'un jeu récent. Son point fort est, en revanche, la prise en compte de beaucoup plus d'éléments dans la simulation économique, ce qui rend le jeu beaucoup plus ardu. Je suis, vous l'aurez compris, un fanatique de Civilization, mais Stronghold mérite au moins la seconde place !

TOP

- Excellents graphismes en 3D surfaces pleines, avec bitmaps surajoutés
- Interface simple et ergonomique, commandée entièrement à la souris
- Difficulté très progressive, permettant de satisfaire tous les joueurs

AVIS

OUI — JEAN-LOUP

Etonnant. Ce petit jeu de SSI est, de prime abord, surtout «joli». La représentation en 3D est superbe, bien plus belle que celles de Populous et de Powermonger. La comparaison n'est pas fortuite : Stronghold s'inspire, très librement, de ces deux jeux de Bullfrog. S'y ajoute le monde de D&D, avec ses nains, ses elfes et ses dragons. Sympa au premier contact, ce jeu devient rapidement intéressant, puis passionnant, et, pour finir, captivant. La progression est parfaite, le jeu devient suffisamment complexe et chaque partie est différente. Attention : il est illusoire d'espérer terminer une partie en moins d'une trentaine d'heures. Si vous manquer de sommeil, passez votre chemin !

Jean-Loup Jovanovic

FLOP

- Accompagnement musical un peu pauvre
- Peu de marge d'action lors des combats

2 MINUTES DE JEU

QUAND LE BÂTIMENT VA, TOUT VA !



Un terrain plat, avec une vue dégagée sur les alentours : parfait pour construire la première forteresse.



A peine arrivés, les bâtisseurs s'attèlent à la tâche. Il faudra néanmoins plusieurs tours pour achever l'ouvrage.



En attendant, la ville s'étend. Habitations et champs occupent progressivement l'espace disponible.



Voici ce qui vous attend : un repaire de voleurs et de squelettes (en rouge sur la petite carte) vient d'être découvert. Il est temps de mobiliser l'armée.



Première escarmouche, premier succès ! Grâce à leur entraînement intensif, vos soldats n'ont pas de mal à venir à bout de l'adversaire.



Après l'effort, la récompense. Vous avez détruit la citadelle adverse, et le peuple reconnaissant décide de vous nommer au rang supérieur.

Editeur : Stormfront Studios, Inc.
Distributeur : SSI.
Conception/Programmation : Mark Buchignani, Cathryn Malaga.
Graphismes : Kenn Berry, Delphine Louie.
Bande-son : Steven Scherer.

TESTE SUR

PC 486 DX33 avec 8 Mo de RAM, Carte S-VGA Local Bus et carte AdLib.

MATERIEL NECESSAIRE

PC 386 SX (386 DX conseillé).
Mémoire requise : 1 Mo DOS.
Modes graphiques : VGA/MCGA.
Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster (conseillée), Roland, Pro Audio Spectrum.
Contrôle : souris.
Média : 2 disquettes 3"1/2 HD.
Installation sur disque dur : obligatoire (10 mn environ).
Espace requis : 6 Mo environ.
Version testée en anglais.
Manuel en français.
Protection par mots-clés.

AVIS

OUI !

SERGE

J'attendais depuis longtemps un jeu qui parviendrait à supplanter le fabuleux Civilization, et Stronghold est bien parti pour au moins égaler son illustre prédécesseur. Il a l'avantage d'avoir une représentation graphique très agréable, en 3D surfaces pleines, avec des détails en bitmap. Les petits personnages qui représentent la population sont animés, les soldats patrouillent dans les rues, les maçons dressent des échafaudages, s'agitent sur les constructions et les maisons surgissent de terre comme par magie ! Le jeu possède une interface très ergonomique : toutes les actions sont accomplies à la souris. De plus, il est suffisamment simple pour plaire aux néophytes. Mais, si vous choisissez le niveau d'agressivité maximal, il vous faudra faire bien plus que transformer en tapisseries quelques gobelins rachitiques : les autres monstres sont d'une toute autre trempe. Je regrette néanmoins que les concepteurs n'aient pas introduit d'éventuelles catastrophes naturelles, et que le modèle économique en général soit aussi simpliste (la nourriture, le logement et les revenus sont les seuls facteurs pris en compte pour la croissance des villes et le calcul de la popularité).

Serge D. Grun

Les tours coûtent cher, mais elles augmentent votre rayon d'observation et permettent de repérer l'adversaire à une plus grande distance.



85%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION ▪▪
AVENTURE
ROLE ▪
REFLEXION ▪▪▪
SPORT
3D ▪▪

STRONGHOLD

PC — UN JEU DE STRATÉGIE SIMPLE MAIS PRENANT. DE NOMBREUSES NUITS BLANCHES EN PERSPECTIVE. ALLEZ, J'Y RETOURNE !

GRAPHISMES — 82%
Tout le terrain est représenté en 3D polygonale, avec des bitmaps pour les détails. C'est simple, mais esthétique et efficace.

ANIMATION — 80%
Les guerriers font leurs rondes et combattent, les maçons construisent, les colons voyagent... tout est bien fluide (quoique un peu répétitif).

MUSIQUE — 15%
A peine quelques airs pas très énergiques pour accompagner les écrans d'informations, et rien pendant le jeu !

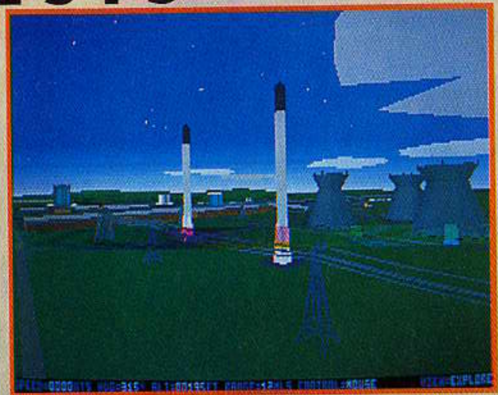
BRUITAGES — 20%
De temps en temps, un «ding» ou un «pouët» pour signaler un événement important. Peut mieux faire !

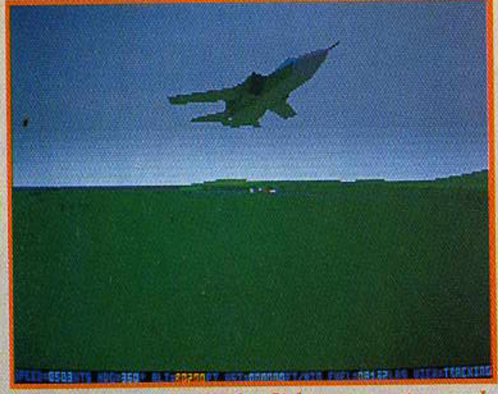
PRISE EN MAIN — 90%
L'installation est aisée et ne demande que la configuration de la carte sonore. Le manuel, bien organisé, contient de précieux conseils.

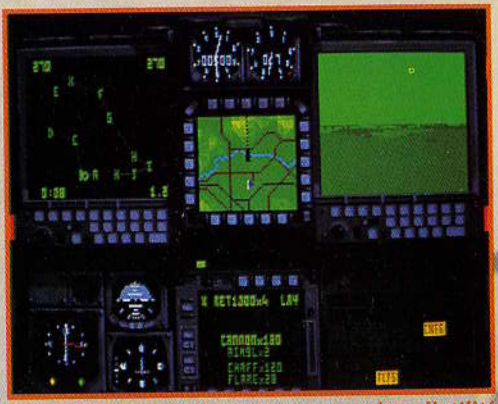
JOUABILITE — 90%
Rien à redire - tout se fait à la souris. De toute évidence, les concepteurs ont bien étudié le problème.

DUREE DE VIE — 88%
Même si terminer le jeu est relativement aisé, on y revient sans cesse pour essayer de nouvelles stratégies et rencontrer de nouveaux monstres.

Difficulté	Joueur	Prix
M (Moyenne)	1	E


La richesse de Tornado s'exprime dans les détails des installations au sol. Pour obtenir cette vue, il suffit de centrer la carte sur l'endroit voulu puis de passer en mode explore. Vous repérerez vos cibles avant chaque mission.


Décollage au crépuscule. Si les vues externes du Tornado sont assez belles, leur intérêt se limite souvent au contrôle de l'angle de la voilure ou de la rentrée du train. En mode carte, elles explorent du terrain en 3D temps réel.


Les missions de nuit mettront en valeur l'utilité du navigateur. En l'état actuel des choses, vous venez de décoller, armé de bombes à retardement et vous devriez rentrer vos flaps avant qu'ils ne soient irrémédiablement abîmés.

TORNADO

INTERET 82% DU JEU

TESTE PAR PIOTR KOROLEV

PC

Vous êtes plutôt *Comanche* ou plutôt *Falcon* ? Dans le premier cas, vous risquez de ne pas accrocher avec *Tornado*. En revanche, si vous êtes amateur de simulation pure et dure, vous vous précipiterez sur le dernier-né de Digital Integration qui se rapproche au plus près de la réalité aéronautique militaire. La maîtrise de votre *Tornado* vous demandera patience et concentration mais votre première mission réussie ne vous en apportera que plus de plaisir.


Le navigateur dispose de trois MFD lui permettant d'assurer aussi bien le repérage de cibles et la désignation laser pour les LGB. Le panneau en bas à droite signale les dysfonctionnements et les avaries.

***T**ornado* **est divisé en trois parties principales : simulation, entraînement et combat.** Le simulateur vous permettra de prendre contact sans danger avec l'appareil et vous initiera graduellement au vol, aux instruments et aux armes disponibles. Vous appliquerez ces connaissances lors de l'entraînement, vol «réel» en l'absence d'ennemis. Enfin, lorsque vous vous sentirez suffisamment sûr de vous, vous pourrez aborder la partie principale : le combat.

Votre appareil est un biplace et il vous faudra fréquemment permuter entre le pilote et le navigateur, qui fait également office d'officier aux armements. Vous pourrez également assumer les fonctions de wing commander d'une formation de plusieurs appareils, voire même celles du commandant d'escadrille qui devra gérer une campagne complète. Dans la plupart des cas, il vous faudra décider de votre plan de vol, avec assignation des cibles, désignation des waypoints et choix des armes embarquées.

Les missions sont principalement air/sol pour la version IDS et air/air pour la version ADV. L'utilisation des armes est fidèlement reproduite et vous aurez à «réapprendre» votre HUD pour chacune d'entre elles. Un briefing après chaque vol vous permettra d'analyser vos erreurs.

Le contrôle du jeu se fait principalement au clavier, même si le manche peut être simulé par la souris, un joystick ou une manette adéquate. La souris sert également à pointer certains écrans du cockpit en cours de vol. Avec un câble null-modem ou un modem, vous pourrez organiser un duel en temps réel avec le pilote d'un autre *PC*.



Une fois votre entraînement terminé, vous pourrez passer aux missions. Avec vos montées en grade, vos responsabilités augmenteront et vous pourrez être promu wing commander ou chef d'escadre.

Après chaque mission, vous apprendrez si vos cibles ont été pulvérisées. Vous saurez aussi si vous vous êtes écrasé... Pour ce dernier renseignement, le programme se paye le plaisir sadique de vous montrer la scène !

Le tableau de bord est principalement constitué du HUD (Head Up Display) et d'un MFD (Multi Fonction Display) visualisant les données essentielles pour la mission. En bas à gauche, les témoins de flèche d'aile et de becs d'attaque.

AVIS

OUI !

PIOTR

J'ai eu la curiosité de compter le nombre de commandes indiquées sur la petite fiche récapitulative fournie avec le jeu : cent cinquante-sept ! Cela vous donne une petite idée de la complexité du jeu et du temps qu'il vous faudra avant d'envisager de partir en mission.

Tornado est dans la lignée de Falcon et de F-15; il fait partie de la famille des simulateurs de vol hyperréalistes, dans lesquels chaque commande réelle est représentée. Les graphismes sont honnêtes, la bande-son moyenne, la prise en main épouvantable et, malgré cela, Tornado est un grand logiciel. Je ne pensais pas que je pourrais avoir autant de plaisir à piloter ce fer à repasser volant. Pourtant, ma première mission réussie m'a vraiment donné le grand frisson. Il m'a fallu du temps et de la persévérance, apprendre des détails de pilotage qui m'étaient inconnus, transformer chacune des procédures de vol en réflexes conditionnés. Au bout du compte, je me suis dit que cette mission, c'était vraiment moi qui l'avais remplie ! Tous les pilotes se doivent de monter dans le cockpit de ce Tornado. Ils y sueront sang et eau, mais ce sera vraiment pour leur plus grande satisfaction.

Piotr Korolev

2 MINUTES DE JEU

MASSACRE A LA LGB



Dans le rugissement de la postcombustion, votre appareil prend le cap du waypoint qui vous placera dans la trajectoire d'attaque de la première cible.



Les bombes à guidée laser ne peuvent se lancer que du poste de navigateur. Vous venez de verrouiller le désignateur sur trois Flanker en attente.



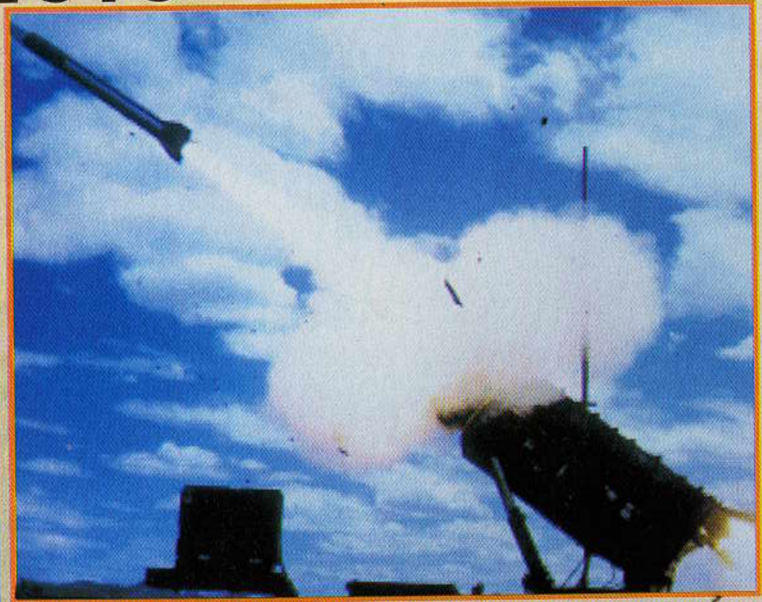
La précision de la LGB ne pardonne pas et une cible lockée est perdue. Les trois Su-27 viennent d'être transformés en jolis cratères sur le tarmac.



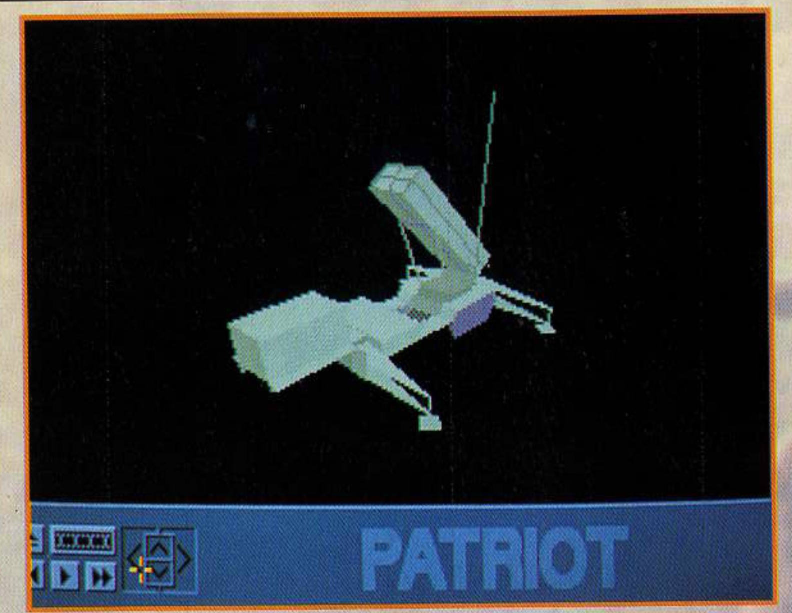
L'altitude de larguage n'avait rien d'orthodoxe et votre dérive doit sentir le roussi mais le colis est arrivé. Prochain waypoint : la balise ILS de la base.



L'ILS vous permet une approche et un atterrissage relativement tranquille si vous respectez les procédures de décélération sans trébucher sur le clavier.



La base de données est devenue un élément indispensable à tout simulateur. Celle de Tornado permet de planifier les missions que vous accomplirez.



La base de données de Tornado propose également des images digitalisées, dont cette magnifique photo de la mise à feu d'un Patriot.

TORNADO : HEROS -MALHEUREUX- DU GOLFE

Dans le glorieux Tilt 100, en mars 92, j'avais osé qualifier le Tornado de «fer à repasser». Il ne fallut que quelques jours pour que des lettres indignées arrivent à la rédaction. Certains lecteurs me reprochaient vertement cette sévérité, qu'ils estimaient indue pour un appareil ayant héroïquement participé à l'opération Desert Storm. Plus d'un an après, mon opinion n'a pas vraiment changé : le Tornado est loin de représenter un must en matière d'attaque au sol et, surtout, de suprématie aérienne. En revanche, je dois reconnaître qu'il constitue une puissante plate-forme, susceptible d'emporter des vecteurs performants, telles les LGB qui furent les vedettes de la Guerre du Golfe. Pour le reste, le Tornado accuse son âge (plus de 20 ans) et ses limitations sont confirmées par son peu de succès à l'exportation. Son poids de vingt-sept tonnes au décollage et sa vitesse maximale inférieure à Mach 1 en configuration d'attaque le condamnent à une retraite rapide, probablement en tant qu'appareil de soutien et de contre-mesures électroniques. Pour conclure, si quelqu'un peut me prouver qu'un Tornado surpasse un Su-25 en attaque au sol et un F-16 en suprématie aérienne, je suis prêt à faire amende honorable. Mais, franchement, j'en doute...

TOP

- Un réalisme poussé jusque dans les moindres détails
- Une modélisation complète du périmètre d'évolution
- Des options complètes et variées

AVIS

OUI mais...

SERGE

Si vous avez quatre mains, quarante doigts, deux têtes et deux moniteurs, alors Tornado est fait pour vous ! Après avoir passé de nombreuses heures à labourer le terrain entourant la piste d'atterrissage, j'ai dû me rendre à l'évidence : s'il y a, dans un Tornado, un pilote ET un navigateur, ce n'est pas pour rien. Cent cinquante-sept commandes d'un coup, c'est un peu trop et, dans le feu de l'action, une erreur est vite commise. Cela dit, Tornado est un simulateur de vol tout à fait honnête et la complexité à laquelle on se heurte, reflète sans doute fidèlement la réalité.

Serge D. Grun

LE TORNADO IDS EN CHIFFRES

Longueur	16,72 m
Hauteur	5,95 m
Envergure	8,60 m / 13,91 m
Poids	14 T (à vide) 27,2 T (au décollage)
Moteurs	2 turbo-réacteurs RB199
Poussée unitaire	7 675 kg
Rayon d'action tactique	1 390 km
Rayon d'action maximal	3 890 km
Vitesse maximale armé	Mach 0,92
Vitesse maximale à vide	Mach 2,2
Charge utile	8 165 kg

FLOP

- Une prise en main hyper-ardue
- Une bande-son qui laisse perplexe
- Un mode Quickstart encore trop difficile

GENERIQUE

Editeur : Digital Integration
Distributeur : Coktel Vision
Chef de projet : David Marshall
Réalisation : Kevin Bezant, Nick Mascall, Tony Hosier, Robin Heydon, Mathew Smith.

VERSIONS



Tornado n'est prévu que sur *PC*. Le projet d'une version *Oric* semble abandonné.

TESTÉ SUR

PC 486sx/33 MHz doté de 8 Mo de RAM, d'un écran VGA et d'une carte compatible Sound Blaster.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386/16 MHz (486/33 chaudement recommandé !). Mémoire requise : 1 Mo (4 Mo recommandés). Mode graphique : VGA. Cartes sonores : AdLib, Roland et Sound Blaster (recommandée). Contrôles : Clavier, souris, joystick, Thrustmaster FCS.
Média : 3 disquettes HD. Installation sur disque dur : obligatoire (10 mn). Espace requis : au moins 8 Mo. Jeu en anglais. Manuel en français. Pas de protection.





L'un de vos plus redoutables ennemis: le Su-27 Flanker. Si vous le rencontrez au cours d'une mission d'attaque au sol, vous n'avez pas le choix : larguez tout et fuyez immédiatement !

TORNADO VS FALCON 3.0

En écrivant ce test de Tornado, je me rappelais étrangement les mots qui m'étaient venus pour décrire Falcon 3.0. Les deux jeux me donnent la même impression : perfectionnisme dans le détail, modélisation complète(du terrain d'évolution, soin dans la reproduction des missions, possibilités nombreuses mais toutes crédibles. Je souhaite pour Tornado qu'il connaisse le même engouement que Falcon, pour lequel de nombreux clubs se sont créés et même, chaque année, un championnat international est organisé. Il est à ce titre intéressant de noter que le nom de Spectrum Holobyte (le concepteur de Falcon) apparaît dans la liste des remerciements du manuel de Tornado... Quant à choisir entre les deux produits, je ne m'y risquerais pas ! Tout au plus peut-on noter que la partie tir et guidage des armes de Tornado semble plus complète (ce qui est normal pour un appareil principalement utilisé en air/sol) alors que le Falcon exprimait sa quintessence dans les affrontements air/air (correspondant là aussi mieux à la nature des missions attribuées au F-16).



Ce Tornado ADV est équipé de «free fall bombs». Du fait de la mobilité de la voilure, les missiles air/air prennent place sous le ventre de l'appareil, exceptionnellement plat.



82%

ACTION	■
PLATES-FORMES	
SIMULATION	■■■
AVENTURE	
ROLE	
REFLEXION	■
SPORT	
3D	■■■

TORNADO

PC

UNE MAGNIFIQUE SIMULATION HYPER-COMPLETE MAIS QUI SE REVELE TROP POINTUE POUR LES NEOPHYTES.

70% — **GRAPHISMES**

Tout aussi bons que ceux de *Falcon*, en particulier en ce qui concerne les détails au sol. Mais, entre temps, nous avons connu *Comanche*...

75% — **ANIMATION**

Sur un *486*/33 local bus, parfaite. Enlevez le local bus et les plans de coupe sont déjà plus lents. Un *386* devient insuffisant. Je vous laisse imaginer ce que donne un *286*...

80% — **MUSIQUE**

Loin d'être essentielle, elle se fait entendre entre deux missions et se révèle tout à fait agréable.

40% — **BRUITAGES**

Ma carte son est-elle en panne ? Non, non ! Il paraît que c'est le British Aerospace Warton qui a fourni les effets sonores. Un orgue Bontipan-Farfasi aurait produit le même résultat.

65% — **PRISE EN MAIN**

Le manuel est très bien mais il ne peut pallier les insuffisances d'un Quickflight réservé aux joueurs déjà pilotes et la complexité inhérente au sujet même du logiciel.

75% — **JOUABILITE**

Apprivoiser un monstre de plus de vingt-sept tonnes vous demandera du temps et de la patience, mais après, quel plaisir !

95% — **DUREE DE VIE**

Etre pilote, wing commander ou commandant d'un ou plusieurs appareils IDS ou ADV, seul ou contre un autre *PC* vous prendra sûrement autant de temps que ce jeu en a mis pour nous parvenir !

Difficulté	Joueur	Prix
D Difficile	1	E



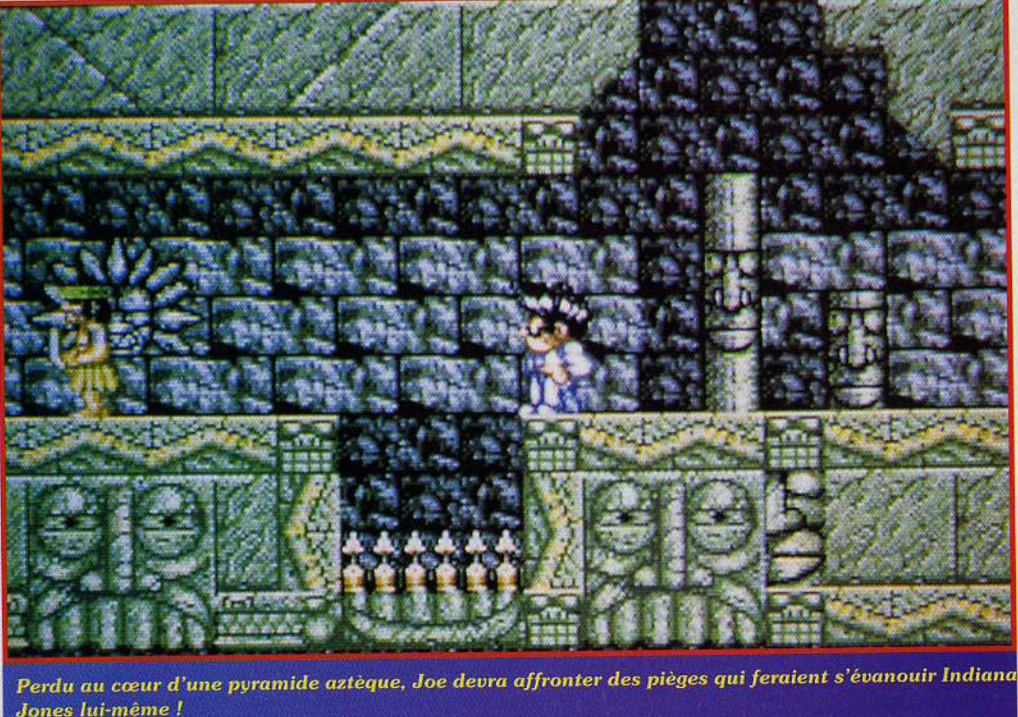
YO! JOE!

TESTE PAR MARC LACOMBE



AMIGA

**Boum...
Zim ! Boum,
boum, boum...
Zim ! Boum !
Boum !
Brother,
écoute-moi
et sors de ton ghetto...
Pour t'éclater un max
avec ce jeu nouveau !
Tout seul sur ta bécane
ou avec un pain-co...
Tu éclateras les monstres
à coups d'chaine de vélo !
L'action est fréné..tique !
Les décors exo...tiques !
La musique élec...trique !
Mais c'est pas
fantas...tique! Yo !**



Perdu au cœur d'une pyramide aztèque, Joe devra affronter des pièges qui feraient s'évanouir Indiana Jones lui-même !

Les jeux de plates-formes qui permettent de jouer à deux simultanément se font vraiment trop rares... Celui-ci vous propose d'incarner deux sympathiques petits rappeurs, perdus dans un monde hostile composé d'une demi-douzaine de niveaux. Les décors varient beaucoup d'un niveau à l'autre et vous traverserez ainsi des lieux aussi divers qu'un sinistre château hanté, une pyramide égyptienne, un temple aztèque, un temple chinois, ou une rue de New York. Dès qu'un des deux compères s'éloigne un peu trop de l'autre et sort du bord de l'écran, il est automatiquement ramené par le programme. Au début de la partie, nos deux apprentis NTM (Nique Tous Monstres) devront se battre à mains nues contre les hideuses créatures qui grouillent dans chaque niveau.

Mais vous trouverez en chemin des barres de fer, des nunchakus, des grenades, et même des tronçonneuses ! Avec ça, nos deux rigolos pourront enfin foncer dans le tas ! Le jeu reste tout de même assez difficile, d'autant que les niveaux sont vastes et que l'option continue vous ramène au début du dernier niveau où vous vous trouviez précédemment, et cela même si vous l'aviez presque terminé.

Au début, vous passerez votre temps à sauter et à escalader des corniches, et vous risquez donc de trouver le jeu plutôt lassant... Mais ne désespérez pas, les armes rigolotes (tronçonneuse, barre à mine, etc.) se trouvent vers la fin du premier niveau, et des

AVIS

NON ! **MARC**

Vraiment, le rap n'avait pas besoin de ça ! Je vois d'ici la tête que vont faire MC Solar et les NTM en découvrant que leur musique préférée sert de prétexte à un jeu plutôt moyen et sans grande originalité ! Mis à part sa musique bien «speedée», Yo! Joe! est un jeu de plates-formes comme tant d'autres, à peine sauvé par son option deux joueurs. D'accord, c'est plus rigolo de jouer à deux, mais l'interaction entre les personnages se limite... à pas grand chose ! On aurait aimé pouvoir s'entr'aider autrement qu'en tirant sur les monstres... par exemple en actionnant des leviers pour permettre à l'autre de passer, ou en se faisant la courte échelle. Mais non, il faudra se contenter de sauter et de tirer bêtement dans tous les coins, sans jamais avoir vraiment à réfléchir !

De plus, les graphismes sont plutôt confus (on ne distingue pas toujours bien les personnages et les projectiles), ce qui n'améliore pas la jouabilité déjà pas très brillante (difficile de s'accrocher à une corniche par exemple).

Bref, si comme moi vous n'aimez pas particulièrement les jeux de plates-formes, ce n'est pas celui-là qui vous fera changer d'avis.

Marc Lacombe



Un des avantages du mode deux joueurs est de permettre au plus mauvais d'emboîter le pas à son collègue sans trop de problèmes.

Editeur : Hudson Soft/Blue Byte. Programmation : Jens Meggers, Harald Höppner, Alexander Kurth (PC). Graphismes : Harald Kuhn. Musique : Michael Bialas.

VERSIONS

AMIGA PC

Yo! Joe! est disponible sur *Amiga*. Une version *PC* est également annoncée.

TESTÉ SUR

Amiga 500 avec 1 Mega de Ram et deux lecteurs de disquettes.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga 500, 500 Plus, 1200, 2000. Mémoire requise : 1 Mo. Contrôle : Joystick. Média : 2 disquettes 3"1/2 DD. Jeu en anglais. Manuel en anglais dans la version testée. Protection : logiciel.



Ce château hanté semble tout droit sorti d'un film d'horreur des années 30 : vous y serez poursuivi par des créatures de Frankenstein, et vous y verrez des vampires se transformer en chauves-souris !



De nos jours, les rues de New York ne sont plus sûres... mais avec une tronçonneuse à la main, on voit tout de suite les choses sous un autre angle. Alors... c'est qui le chef ?

séquences de shoot 'em up vous attendent un peu plus loin. Ces dernières vous permettront de refaire le plein d'énergie en attrapant des capsules volantes, juché sur le dos d'un condor géant (les auteurs feraient bien d'arrêter tout de suite les champignons hallucinogènes). **De gros monstres vous attendent** bien sûr à la fin de chaque niveau, et si vous vous classez parmi les meilleurs scores, vous aurez le plaisir de tagger votre nom à la bombe sur une rame de métro ! Wouaaa, ça c'est cool mec !

TOP

- Le fait de jouer à deux simultanément est toujours plus intéressant
- Le jeu est parsemé de séquences de shoot'em up

FLOP

- Le maniement du héros manque un peu de précision
- Il est parfois impossible d'éviter d'être touché par certains monstres



Le mode deux joueurs est amusant, mais manque singulièrement d'interactivité... Pas question par exemple, d'aider son camarade à grimper sur une corniche ou à pousser un meuble.

2 MINUTES DE JEU : MAGIC BROTHERS !



En effet, dès qu'un des personnages s'écarte un peu trop de l'autre, il disparaît de l'écran et un compte à rebours commence.



Le joueur qui reste peut alors en profiter pour couvrir le maximum de terrain ou franchir les passages les plus difficiles...



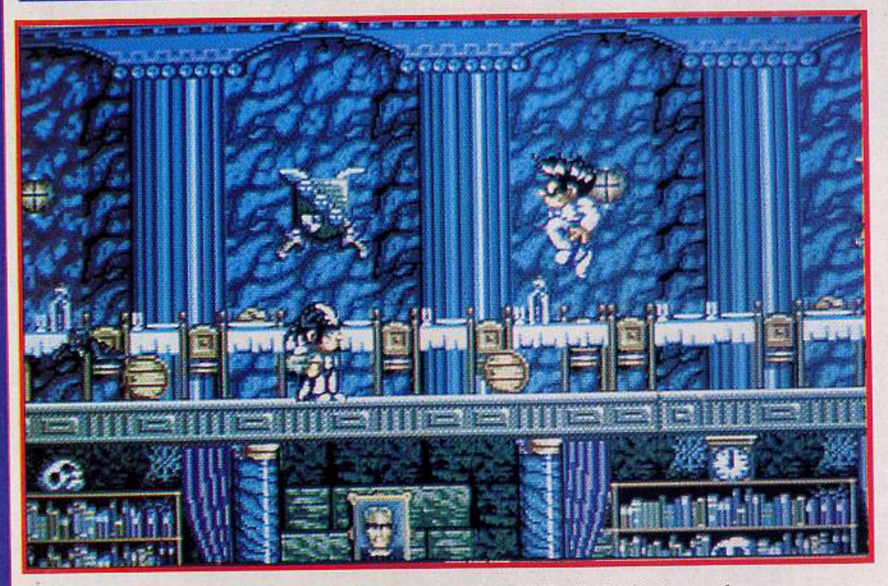
... puisque, à l'issue du compte à rebours, le second joueur est ramené comme par enchantement à côté du premier !

COMPARATIF

YO! JOE! VS ARABIAN NIGHTS RAP OU RAI ?

Entre les musiques sauvages de Yo! Joe! et les mélopées orientales de Arabian Nights, que choisir ? En ce qui me concerne , je trouve les graphismes aussi confus dans un cas que dans l'autre, mais je pencherais plutôt pour Arabian Nights... Ce sympathique jeu de plates-formes proposait de petites énigmes parfois difficiles à résoudre, alors que Yo! Joe! se contente d'aligner des séquences d'action sans grande originalité. Certes, le fait de pouvoir jouer à deux ferait plutôt pencher la balance en faveur de Yo! Joe!, mais la mauvaise exploitation du mode deux joueurs (il n'y a pas vraiment d'interactivité) vient tout gâcher.





Les graphismes sont parfois confus. Il devient alors difficile de distinguer les personnages des projectiles divers qui leur sont destinés.

AVIS

OUI !

DOGUY

Si vous aimez les jeux de plates-formes, vous ne serez pas déçu ! Celui-ci a tout ce qu'il faut, là où il faut. Les niveaux sont vastes, les bonus ne manquent pas et les héros disposent d'une chouette panoplie d'armes (rien de tel qu'une bonne vieille tronçonneuse pour imposer sa loi !). Les personnages ont des looks plutôt délirants et les graphismes (quoi qu'en disent certains rabat-joie) ne manquent pas de punch ! Le plus marrant est bien sûr de jouer avec un copain, ce qui donne au jeu la petite touche d'originalité qui lui fait légèrement défaut. La maniabilité n'est pas toujours parfaite, mais les bons jeux de plates-formes se font bien plus rares sur Amiga que sur consoles, et on pardonnera donc au jeu ses quelques petits défauts. Je ne conseillerais pas Yo! Joe! à tout le monde, mais les fanas de jeux de plates-formes y trouveront leur compte !

Dogue de Mauve

YO ! JOE !

75%

- ACTION ▪▪
- PLATES-FORMES ▪▪▪
- SIMULATION
- REFLEXION
- SPORT
- AVENTURE
- ROLE
- 3D

YO! JOE!

A — YO! JOE! EST UN BON JEU D'ACTION ET DE PLATES-FORMES, MAIS JE N'ACCROCHE PAS. LES AMATEURS NE SERONT PAS DEÇUS, SURTOUT AVEC LE MODE DEUX JOUEURS !

73% — GRAPHISMES
A mon avis, ils sont plutôt confus et même franchement laids, mais tous les autres membres de la rédaction les trouvent sympas (ce doit être moi !)

70% — ANIMATION
Les mouvements des personnages sont assez travaillés et le scrolling mutidirectionnel est impeccable.

76% — MUSIQUE
Le jeu est accompagné de tout un tas de musiques «branchées», assez réussies pour la plupart.

72% — BRUITAGES
Les bruitages sont efficaces, mais restent tout de même très classiques.

72% — PRISE EN MAIN
On s'habitue rapidement aux commandes du personnage et à l'utilisation du menu des armes.

65% — JOUABILITE
Certains mouvements sont difficiles à effectuer (comme s'accrocher à une corniche), et il est difficile de se débarrasser de certains monstres à mains nues.

79% — DUREE DE VIE
Les six niveaux du jeu sont assez vastes et il vous faudra un bon moment pour les finir.

Difficulté	Joueurs	Prix
D (Difficile)	2	C







PATRIOT

TESTÉ PAR SERGE D. GRUN

PC

Peu de wargames se sont intéressés à ce qui constitue le pain quotidien de tous les états-majors du monde, à savoir la planification des conflits et la préparation à l'imprévu. La guerre du Golfe a été l'occasion de démontrer l'importance de cette tâche. Wargame complet et complexe, *Patriot* vous donne l'occasion de faire mieux que Schwartzkopf.

***Patriot* se démarque des wargames traditionnels par plusieurs aspects nouveaux**. En premier lieu, les cases hexagonales qui recouvraient les cartes ont disparu et le jeu s'apparente à un wargame avec figurines. Deuxièmement, *Patriot* met l'accent sur un aspect de la guerre qui a été complètement passé sous silence jusqu'à présent, à savoir la préparation de l'affrontement.

La plupart des wargames simulent le conflit au moment du combat. Le joueur doit gérer les unités actives et les réserves, décider qui doit affronter quoi, modifier les mouvements en fonction des résultats des combats, bref, s'impliquer dans la bataille en «temps réel». Dans *Patriot*, cette phase est secondaire.

Le jeu met en revanche l'accent sur la phase de préparation de l'offensive : la disposition des unités, la détermination des appuis aériens et d'artillerie et la définition des mouvements et des objectifs sont essentiels pour la suite des évenements. Dans les seize scénarios livrés avec le jeu, cette partie a déjà été préparée il ne vous reste plus qu'à démarrer le jeu et regarder les résultats - mais un éditeur incorporé permet de créer vos propres scénarios. A ce sujet, il faut signaler que toute la division Daguet est présente à l'appel. Vous pourrez donc constater par vous-même ce que vaut notre armée.

La phase du combat à proprement parler est traitée de façon très discrète. Quelques bruitages vous informent que l'on se tire dessus quelque part, après quoi les unités engagées dans le combat vous informent des pertes infligées et/ou subies. Il n'y a pas d'animation de chars qui explosent ou de missiles en vol, ce qui est normal : après tout, vous êtes dans le fauteuil du commandant en chef, devant une carte d'état-major et si jamais voyez des chars exploser, c'est que l'ennemi est dans votre QG et que la bataille est perdue.

Bien évidemment, tout cela ne vous empêche pas d'intervenir au moment du combat : vous avez non seulement la possibilité, mais le devoir de surveiller vos lignes, et c'est à vous qu'incombe, par exemple, la responsabilité d'activer les réserves pour appuyer les unités au front, ou exploiter une brèche, ou encore de décider de l'affectation de l'appui aérien.

AVIS

NON ! **JLJ**

Patriot est très beau, mais aussi très complexe. Prévoyez d'ores et déjà plusieurs parties, rien que pour comprendre les mécanismes du jeu. Personnellement, je trouve que la manière de transmettre les ordres de déplacement aux unités est trop compliquée et j'ai beaucoup de mal à m'y faire. Je ne suis pas, non plus, parvenu à donner l'ordre à deux unités de concentrer le feu sur une autre. Peut-être qu'elles l'ont fait mais, comme les unités engagées dans le combat ne vous disent pas sur quelles unités ennemies elles ouvrent le feu, je ne l'ai jamais su. Je suppose que ceci est dû à la confusion qui règne dans la bataille, mais c'est quand même surprenant. Non, décidément, ce jeu est beaucoup trop «cérébral». Il plaira peut-être aux cadets de Saint-Cyr et aux inconditionnels du genre, mais moi, je lui préfère* Fields of Glory *!

Jean-Loup Jovanovic

THREE-SIXTY PACIFIC : À SUIVRE DE PRÈS..

Il y a très, très longtemps de cela, lorsque les dinosaures peuplaient la terre et les trois quarts de l'équipe de Tilt portaient encore des couches-culottes, bref, lorsque l'ordinateur personnel s'appelait Apple II, wargame était synonyme de SSI (Strategic Simulations, Inc.). Des légions de vieux grognards ont fait leurs premières armes sur des titres tels que Kampfgruppe, Gettysburg ou RDF1985. Lorsque le PC apparut, SSI convertit un certain nombre de ces titres. L'inconvénient, c'est que les programmeurs de SSI avaient apparamment oublié que le PC avait un peu plus de possibilités matérielles que l'Apple II (il est vrai, cependant, que la carte CGA n'était pas faite pour leur faciliter le travail). En conséquence, les titres convertis pour PC conservèrent la même interface abominable avec, en prime, les couleurs rose vomi et vert phtisique de la CGA. Inutile de préciser que le chiffre des ventes accusa immédiatement le coup...

Le monde du wargame sur PC se portait donc plutôt mal, lorsque, en 1988, une bombe explosa : Three-Sixty Pacific, petite entreprise obscure dont personne n'avait jamais entendu parler, présentait Harpoon, qui allait devenir LE wargame aéronaval de référence, champion incontesté de sa catégorie depuis plus de cinq ans. Depuis, la société ne s'est pas reposée sur ses lauriers, puisque nous lui devons également la série des V for Victory (dont le quatrième épisode, nommé Golf-Juno-Sword, vient tout juste d'arriver), ainsi que Patriot.

En revanche, SSI donne l'impression d'avoir abandonné la partie pour consacrer ses ressources au rôle et à l'aventure, comme le prouvent les nombreux jeux portant le double logo AD&D et SSI. Amateurs de wargames, surveillez bien les lignes de Three-Sixty Pacific, ils ont plus d'une corde à leur arc...

4 OFFRES EXCEPTIONNELLES AVEC SOUND BLASTER, LE STANDARD MONDIAL DU SON SUR PC !



QUATRE JEUX SENSATIONNELS REUNIS DANS UN SEUL PACK !

- ***THE SECRET OF MONKEY ISLAND®**: le jeu d'aventure pour retourner dans le monde mystérieux des pirates, à travers humour, action et dans une ambiance musicale tropicale.*
- ***INDIANA JONES® AND THE LAST CRUSADE™**: retrouvez le héros dans sa dernière croisade à la recherche du Graal. Un mystère agrémenté de nombreux effets sonores et des célèbres musiques du film !*
- ***THEIR FINEST HOUR : THE BATTLE OF BRITAIN®**: revivez la célèbre bataille d'Angleterre en devenant un des plus prestigieux pilotes. Un simulateur de vol de qualité !*
- ***BATTLEHAWKS 1942®**: replongez dans les batailles navales du Pacifique de la seconde guerre mondiale. Un simulateur de vol riche en détails historiques dans des décors réalistes.*

1.



Sound BLASTER Deluxe

LE STANDARD SONORE POUR DES CENTAINES D'APPLICATIONS LUDIQUES, EDUCATIVES, MUSICALES ...

Carte sonore 8 bits avec tous ses logiciels sous DOS et WINDOWS, dont les jeux LEMMINGS et INDIANAPOLIS 500.

+



= 666 F HT ! 790 F TTC

2.



Sound BLASTER Pro Deluxe

LE STANDARD SONORE MULTIMEDIA 8 BITS POUR VOTRE PC

Carte sonore stéréo 8 bits avec interface CD-ROM, accompagnée de plus de 10 logiciels sous DOS et WINDOWS, dont LEMMINGS et INDIANAPOLIS 500.

+



= 1 088 F HT ! 1 290 F TTC



LA REFERENCE EN MATIERE DE JEU D'AVENTURE SUR PC !

Avec Indiana Jones et le Mystère de l'Atlantide (version française), plongez dans un univers saisissant de réalité, grâce à la dimension des graphismes, des animations, et des musiques tirées des films précédents. Devenez le plus grand aventurier de tous les temps !

3.



Sound BLASTER 16

LE STANDARD SONORE MULTIMEDIA 16 BITS POUR VOTRE PC

Carte sonore stéréo 16 bits de qualité CD, avec interface CD-ROM, accompagnée de toute une gamme de logiciels professionnels sous DOS et WINDOWS.

+



= 1 425 F HT ! 1 690 F TTC

4.



Sound BLASTER 16 ASP

L'ULTIME SOLUTION DE LA TECHNOLOGIE DU SON SUR PC

Carte sonore stéréo 16 bits avec interface CD-ROM, munie d'un processeur de compression en temps réel (ASP*) et livrée avec toute une gamme de logiciels professionnels sous DOS et WINDOWS.

+



= 1 678 F HT ! 1 990 F TTC

CREATIVE

CREATIVE TECHNOLOGY LTD

Distributeur agréé en France :
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - Fax 99 08 94 17
Tél (revendeurs) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71

*ASP : Advanced Signal Processing



OUI, je souhaite recevoir gratuitement une documentation sur : TI 117

- ☐ Sound Blaster
- ☐ Sound Blaster Pro
- ☐ Sound Blaster 16
- ☐ Sound Blaster 16 ASP

Nom...Prénom.............................

Société..

Adresse..

....CP.....................

Ville...TEL.........................

Coupon à retourner à : GUILLEMOT INTERNATIONAL BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE







AVIS

OUI !

SERGE

Oui, bien sûr ! La question ne se pose même pas. J'attendais depuis longtemps un jeu qui me permette de faire la guerre à ma façon : dix contre un, par derrière, frapper un grand coup et se tirer avant que l'ennemi ait le temps de réagir. Harpoon permettait ce genre de conflit sur mer, Patriot offre maintenant les mêmes possibilités dans le conflit terrestre. L'accent est mis ici sur la planification et la mobilité, d'ailleurs au détriment, à mon avis, de la phase de combat, très sobre : pas d'explosion en direct et les rapports de vos unités sont les seuls renseignements dont vous disposez. Je ne m'en plains pas, le réalisme du jeu n'en est que plus accru. La représentation graphique choisie par les concepteurs s'accorde parfaitement avec le but du jeu : apprendre à planifier l'attaque et à manœuvrer sur le champ de bataille. Si vous ne savez pas à quoi sert des chenilles à un char et des jambes à un fantassin, Patriot ne peut plus rien pour vous, mais si l'art de guerroyer (la stratégie au sens étymologique) vous passionne, alors ce jeu constitue un complément indispensable à votre ludothèque.

Serge D. Drun

REVUE DES TROUPES

Voici quelques-uns des protagonistes de ce conflit. De gauche à droite : Abrams M1A1, T72G, AMX-30B2, AH-64 Apache, M2A1 Bradley et BRDM 2A.



COMPARATIF

PATRIOT VS WAR IN THE GULF

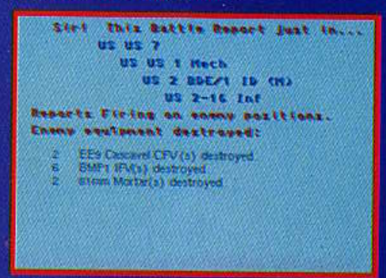
Même terrain, mêmes armes, même accent mis sur la mobilité des troupes et pourtant, le résultat est très différent. War in the Gulf est autant une simulation de conduite de chars qu'un wargame. Il comporte une partie arcade que les puristes jugeront probablement déplacée dans un wargame. Desservi par un degré de difficulté trop élevé, War in the Gulf n'aborde pas avec autant de profondeur que Patriot les problèmes posés par le conflit terrestre moderne. Patriot n'a, en fait, pas vraiment de concurrent.



2 MINUTES POUR ENCERCLER L'ADVERSAIRE



Pour commencer, voici une attaque frontale. Les grosses flèches indiquent les axes de l'offensive.



L'adversaire encaisse les premières pertes : rien de fameux, mais c'est toujours ça de moins.



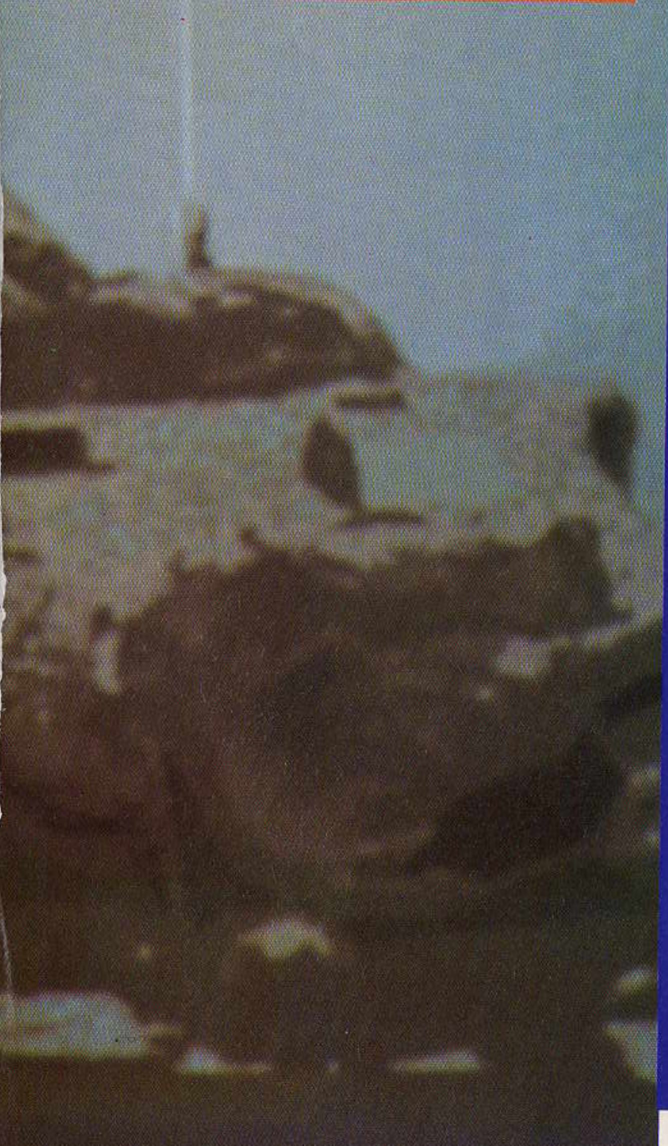
L'adversaire étant affaibli, la division héliportée reçoit l'ordre de passer en première ligne et d'attaquer.



Pendant que les blindés fixent l'ennemi, les hélicos le contournent et l'attaque sur son flanc droit.



Les blindés pivotent et attaquent le flanc gauche. L'adversaire est pris entre deux feux, c'en est fait de lui.



Editeur : Three-Sixty Pacific, Inc. Distributeur : Electronic Arts. Conception/Programmation : Frank Chadwick, Larry Donais, Phil Atwood. Graphismes : Grant Campbell. Bande-son : Paul Butler.

VERSIONS

PC

Seule la version *PC* est annoncée pour le moment.

TESTÉ SUR

PC 486 DX33 avec 8 Mo de RAM, Carte S-VGA Local Bus et carte AdLib.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

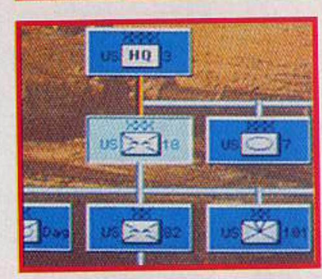
PC 386 SX minimum (*386* DX conseillé) et DOS 5.0. Mémoire requise : 4 Mo. Modes graphiques : S-VGA compatible VESA. Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster. Contrôle : souris uniquement. Média : 3 disquettes 3"1/2 HD. Installation sur disque dur : obligatoire (10 mn environ). Espace requis : 7 Mo. Jeu en anglais (pas de traduction prévue). Manuel en français. Pas de protection.



Choix du scénario et configuration des paramètres : météo, durée du bombardement aérien, suprématie aérienne, tous ces paramètres sont choisis ici. Vous pouvez même choisir votre camp.



La carte en mode «split». Utile pour surveiller de près un champ de bataille étendu.



Organigramme de vos forces, à connaître à fond avant de donner les ordres, car il conditionne les déplacements possibles pour vos unités.



Affectation de l'appui aérien. Pensez à tenir compte du déplacement des unités ennemies, les avions mettant en général de vingt à trente minutes pour rejoindre la zone visée (désignée ici par le réticule).

TOP

- Excellente simulation de la partie la moins connue du conflit armé moderne : la planification
- Graphismes parfaitement adaptés au jeu
- Très bonne maniabilité avec la souris (une fois que vous avez compris toutes les commandes)
- Un éditeur de scénarios est inclus

FLOP

- La première chose à faire est de couper les bruitages !
- Un seul niveau de difficulté : surhumain
- Un ou deux petits bugs intermittents dans l'affichage

87%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION ■■■
AVENTURE
ROLE
REFLEXION ■■■
SPORT
3D

PATRIOT

PC

TRES COMPLEXE MAIS RICHISSIME EN POSSIBILITÉS, *PATRIOT* RÉSERVE DES CENTAINES D'HEURES DE PLAISIR.

80% — GRAPHISMES
Les cartes sont celles de l'état-major. On aurait aimé des symboles un peu plus petits et une carte un peu plus grande.

1% — ANIMATION
Là, au moins, c'est clair : il n'y en a pas (ou presque).



5% — MUSIQUE
Un seul air pour accompagner l'intro. Pour ce genre de jeu, ce n'est pas plus mal.

5% — BRUITAGES
Plein de «bips», «pouêts» et «zzzips» au moment des combats. On peut les supprimer (heureusement !).

60% — PRISE EN MAIN
L'installation est simple. La lecture des quatre manuels, pas très épais mais denses, est un passage obligé pour comprendre ce qui se passe.

80% — JOUABILITE
L'ergonomie est correcte (à condition d'avoir lu le manuel) mais le jeu retrace trop souvent la carte, ce qui prend du temps.

99% — DUREE DE VIE
L'éditeur de scénarios est inclus et des extensions couvrant d'autres théâtres d'opération sont prévus : à vous de jouer !

Difficulté D Difficile





PATRIOT

RAILROAD TYCOON DELUXE



TESTE PAR MORGAN FEROYD

PC

Microprose fait peau neuve en réactualisant certains vieux titres. C'est le cas de *Railroad Tycoon*, un grand classique, revu et remanié pour 1993. Principal atout : les graphismes sont nettement plus beaux que ceux de la première version. En voiture !



Ce bout de papier représente 10 000 actions d'une société concurrente. En fonction de ses résultats, le cours de l'action fluctue. Ce sera le moment de revendre ou d'acheter. Vous pouvez effectuer cette opération avec votre propre société, mais pas avec deux sociétés ennemies simultanément... Ce serait un délit d'initié.

***Railroad Tycoon* est une simulation économique vous mettant dans la peau d'un financier qui vient de créer une société ferroviaire**. L'action se situe aux Etats-Unis, en Afrique, en Amérique du Sud et en Europe entre 1830 et 1890. En 1830, c'est le début de l'industrialisation et vous êtes un pionnier. En 1890, la récession économique commence mais la demande pour les transports est nettement plus importante. Les locomotives sont différentes, elles aussi, en fonction de la période. **Dès que vous aurez implanté votre premier réseau, la concurrence commencera à apparaître**. Chacun cherchera à s'étendre plus que l'autre. jusqu'à obtenir le monopole. Vous devrez constituer une flotte de trains. Ils transporteront les matières premières que vous aurez choisies à destination des autres gares. Chaque livraison effectuée vous rapportera une somme d'argent qui renflouera votre capital. **Outre la partie simulation de «chef de gare» (gestion de votre réseau et de vos trains), le jeu comprend une simulation économique**. Chaque société est cotée en bourse et, selon ses affaires, le prix de ses actions augmente ou diminue. Vous pouvez en profiter pour devenir courtier et amasser un capital par ce biais. Quels que soient les moyens employés pour progresser, le champ d'action est très vaste et la guerre sans pitié.

Morgan Feroyd

AVIS — MORGAN — OUI !

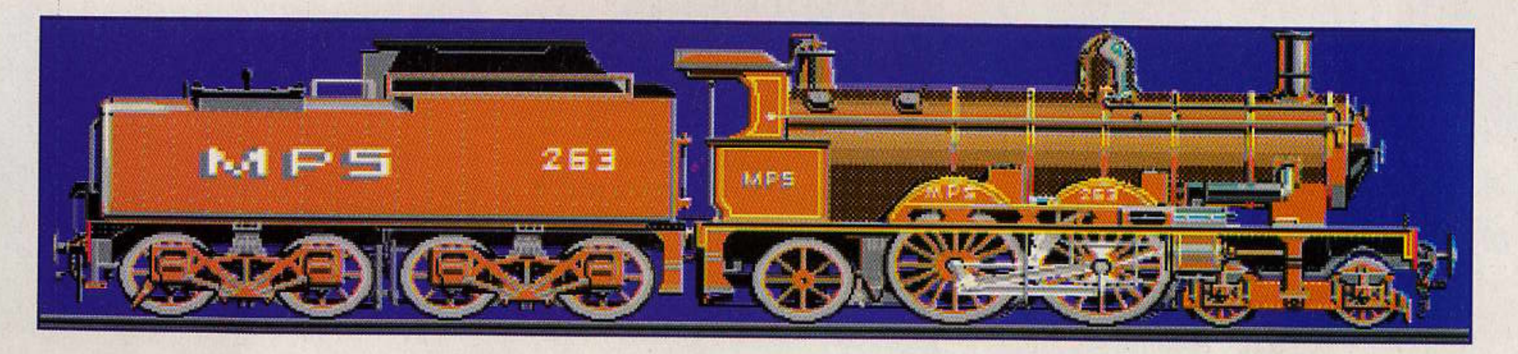
Même si certains jeux de plates-formes m'amusent, je dois avouer que les simulations économiques me passionnent nettement plus. Railroad Tycoon Deluxe est de ces jeux qui vous font passer de folles nuits avec votre ordinateur, vos yeux perdus dans les siens. Chaque partie est différente, ce qui évite tout phénomène de lassitude. Bien sûr, Railroad a quelques défauts. La gestion à la souris n'est pas toujours excellente, le déplacement dans la carte n'est pas très pratique. Mais, une fois qu'on a le virus, on se plie aux contraintes du jeu. Même les musiques et les bruitages sont marrants (le vieux cheminot qui hèle les passagers vaut le détour !). Que dire de plus ? Achetez-le, c'est tout ! Quand un soft vous permet de passer des centaines d'heures de jeu et de plaisir, même après plusieurs années, il serait dommage de ne pas faire un petit investissement.

Morgan Feroyd

AVIS — MARC — NON !

J'ai passé des nuits blanches à jouer à Sim-City et à Populous, mais je n'ai jamais réussi à accrocher avec Railroad Tycoon... Le «relookage» du jeu me ferait-il changer d'avis ? Eh bien non ! Railroad Tycoon me paraît toujours aussi complexe (je fais des cauchemars à l'idée de lire le manuel), toujours aussi moche (un peu de mauvaise foi n'a jamais tué personne) et, surtout, son thème est loin de me passionner. Je sais bien que ce genre de jeu nécessite de longues heures de patience et ne dévoile son impressionnante richesse qu'au bout de nombreuses parties... Mais j'avoue ne pas avoir le courage d'attendre jusque là si je ne ressens pas, dès le début du jeu, cette «petite étincelle» qui présage des nuits entières avec son ordinateur.

Marc Lacombe

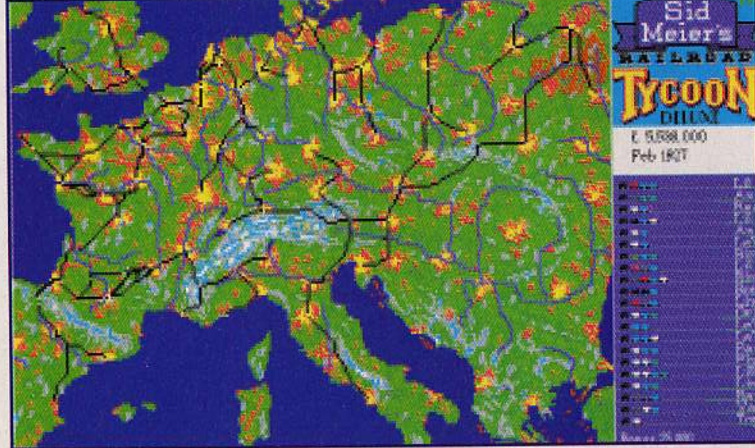


EDITION DE LUXE OU VERSION DELUXE ?

Railroad Tycoon est de ces jeux que l'on ne présente plus. Sa renommée en fait un chef-d'œuvre qui, depuis, est devenu monument. Mais, par manque d'entretien, la poussière a fini par s'accumuler sur ses lauriers. Heureusement, la Mère Denis de Microprose est venu nettoyer tout ça. Cela a permis de mettre au point Railroad Tycoon Deluxe. S'agit-il d'un coup commercial ou bien d'une remise à jour d'un des plus célèbres jeux de stratégie ? Pour dire vrai, la première version était en CGA ou EGA, et les animations inexistantes. Bref, à part le scénario de qualité, c'est le genre de jeu qui fait tellement démodé qu'il revient à la mode (comme le look 70's actuellement...). A l'époque, il paraissait génial, bien sûr mais, le PC évoluant, il commençait à manquer quelque chose à ce jeu : des graphismes de qualité. Microprose a comblé cette lacune et ne compte pas s'arrêter en si bon chemin. En effet, outre Pirates Gold (testé dans ce numéro), est annoncée une version Deluxe de SimCity avec une vue en 3D isométrique. On ne peut que s'en réjouir. Espérons que, dans la foulée, Civilization subira le même traitement de faveur...



Cette carte du réseau ferré vous permet de définir l'itinéraire d'un train. Vous pouvez sélectionner jusqu'à quatre destinations et donner un ordre prioritaire. A chaque gare, vous pouvez changer les wagons.



La carte de l'Europe en 1927. Les lignes noires correspondent aux voies ferrées. Autant dire que le réseau est déjà bien développé et que la concurrence est rude !

FLOP

- Le peu de nouveautés dans le scénario
- La confusion dans l'affichage des trains
- L'impossibilité de «swapper» certaines séquences

TOP

- L'ampleur du jeu
- L'excellente programmation
- L'amélioration des graphismes

PC VERSION

Railroad Tycoon Deluxe est disponible sur *PC*. Aucune autre version n'est prévue pour le moment.

GÉNÉRIQUE

Editeur : Microprose. Distributeur : Microprose. Conception : Sid Meier et Bruce C. Shelley. Programmation : Sid Meier. Graphisme/animation : Max Remington III. Musique : Ken Lagace, Jim McConkey, Jeffrey L. Briggs.

TESTÉ SUR

PC 486 DX2 50, 8 Mo, cartes S-VGA et Soundblaster Pro ASP.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386 SX 16 minimum. Mémoire requise : 640 Ko. Mode graphique : VGA. Cartes sonores : Adlib, Covox, Soundblaster, Pro audio spectrum, Gold, Roland. Contrôle : clavier/souris. Média : 3 disquettes 3"1/2 HD. Installation disque dur : obligatoire (dix minutes). Espace requis : 6 Mo. Jeu en Anglais. Manuel en français. Protection par manuel.

2 MINUTES DE JEU
LA VIE DU RAIL



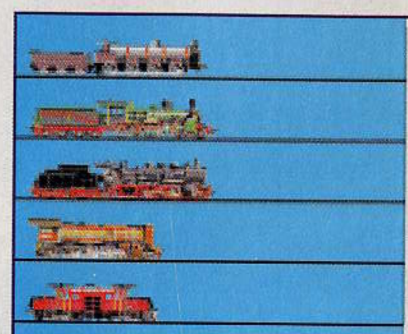
Pour commencer, il faut construire des rails qui joignent une ville à une autre. Arrangez-vous pour qu'elles soient proches et que le terrain soit plat (moins de frais de construction) car votre capital initial va fondre comme neige au soleil.



Cela fait, vous pouvez construire une gare. Plus elle sera importante et plus sa zone d'action englobera les usines et les maisons d'alentour. La demande et la production de matière première tiendra compte de ce facteur.

COMPARATIF
RAILROAD TYCOON DELUXE vs CIVILIZATION

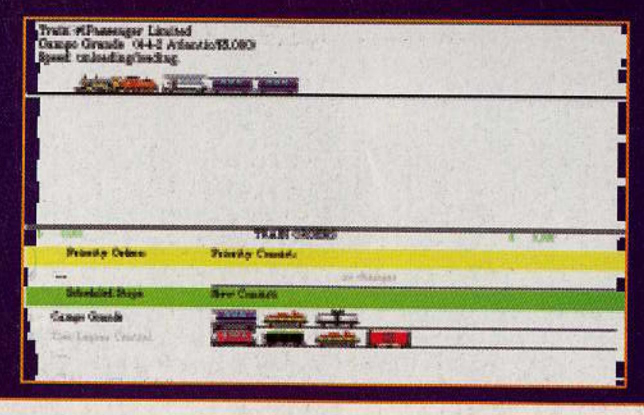
***Civilization** et **Railroad Tycoon Deluxe** sont assez similaires. Pour tout vous avouer, un seul et même programmeur les a conçus : Sid Meier. **Civilization** a l'avantage de présenter un thème plus attrayant que **Railroad**. De prime abord, c'est du moins ce que l'on peut croire. Pourtant, incarner un entrepreneur qui fonde sa société de chemin de fer est passionnant. Dès que l'on a posé quelques rails et construit deux gares, on est pris par le jeu au point de ne plus regarder le feuilleton indo-autrichien de 23 heures sur Arte ! La concurrence, comme dans **Civilization**, est rude et prenante. Les graphismes plus détaillés de **Railroad DX** lui donne un petit avantage. Au final, les thèmes sont différents mais le fonctionnement est identique. Alors, à vous de choisir (j'aurais tendance à dire que si **Civilization** sortait en version deluxe le choix serait plus facile...).*



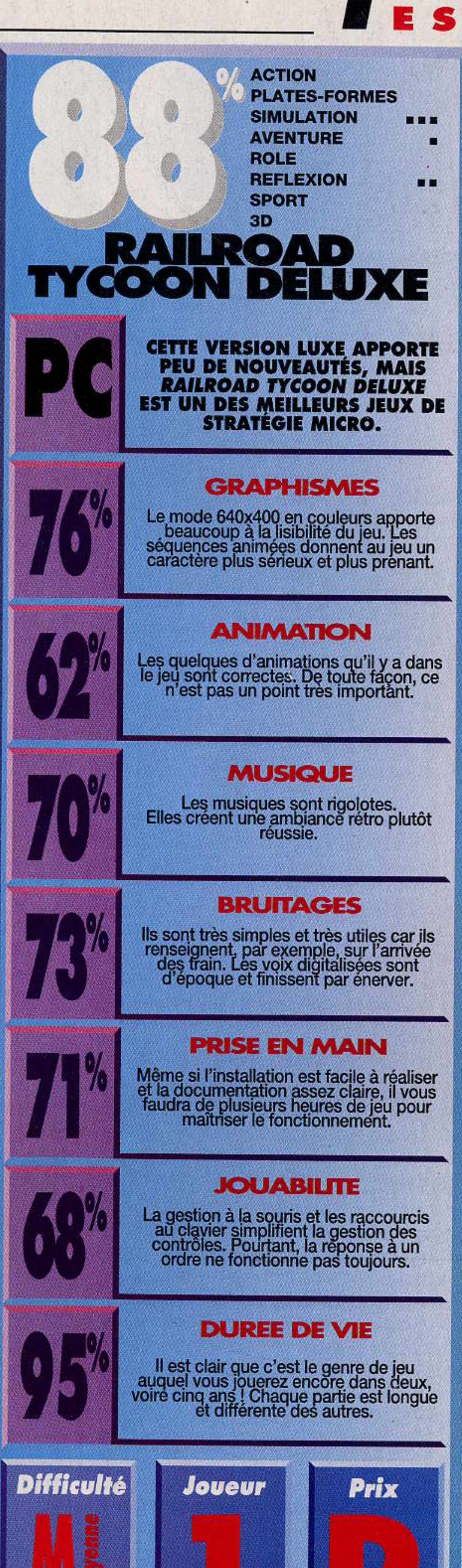
Plus les temps changent et plus les locomotives se perfectionnent. Elles sont plus rapides, plus résistantes et...plus chères aussi ! De ces engins dépend le rendement global de votre réseau.



Votre train vient de faire le premier transport de passagers du Brésil. Cela vous rapporte un peu d'argent. Mais avant de rentrer dans vos frais d'investissement pour cette ligne, de nombreux allers et retours seront nécessaires.



Construisez votre premier train. Equipez-le d'une locomotive et assemblez les wagons en fonction de ce que vous voulez transporter (passagers, courrier, vin, sucre, fer, charbon, etc.). Ensuite, déterminez son itinéraire.



LOTUS III

THE ULTIMATE CHALLENGE

TESTÉ PAR MARC LACOMBE

Le troisième épisode de la série des Lotus vous propose de piloter les plus belles voitures du monde sur des circuits qui risquent fort d'abîmer leurs superbes carosseries : marécages, routes défoncées, neige, pluie, brouillard, vent violent, routes en construction, ou défoncées.

Que vous jouiez tout seul ou à deux simultanément (ce qui est autrement plus intéressant), le principe reste le même que dans les épisodes précédents : terminer une succession de circuits en un temps limité. Malheureusement, le laps de temps qui vous est accordé est tellement large que vous parviendrez au bout de la plupart des circuits dès la première partie (alors que le niveau de difficulté de *Lotus II* était lui remarquablement bien dosé, le joueur finissant chaque circuit à la dernière seconde).

Pour tromper l'ennui, vous pouvez toujours créer vos propres courses avec l'éditeur de circuit inclus dans le programme (voir encadré)... A chaque circuit ainsi créé correspond un code de quelques lettres, que vous pouvez noter et réutiliser ensuite (ce qui permet de transmettre facilement vos créations à vos copains qui possèdent le même jeu). **Il est possible de conduire trois voitures différentes sur des circuits très variés**, mais quels que soient le véhicule et le circuit choisis, la conduite reste toujours la même, ce qui est quelque peu décevant, même si le jeu est volontairement orienté vers l'arcade.

SELECT A CAR
M200
MAX SPEED: 148 MPH
0-60: 5.7 SECONDS
MAX POWER: 268 BHP

La Lotus M200 est une des trois Lotus que vous pourrez piloter. Le manuel précise qu'elle est restée à l'état de prototype et que «le jeu est la seule opportunité que vous aurez d'en conduire une»... Comme si je conduisais les deux autres tous les matins !

TOP

- Les courses entre copains ne manquent pas de punch !
- Les circuits sont graphiquement très variés (mais tous pareils au niveau du jeu)

FLOP

- Le jeu est beaucoup trop facile (la difficulté est vraiment très mal dosée).
- Lotus III se contente de faire la synthèse de ses prédécesseurs.

COMPARATIF
ARCADE OU SIMULATION ?

On compte pas mal de courses de voitures sur PC, mais la plupart d'entre elles ressemblent plus à des simulateurs de vol hyper réaliste qu'à des jeux d'arcade... Difficile donc de comparer un jeu comme Formula One Grand Prix à Lotus III ! Ce dernier est loin d'être un chef-d'œuvre mais, les jeux d'arcade pour deux joueurs de ce genre étant pour ainsi dire inexistant sur PC, il faudra bien s'en contenter. Si vous préférez les simulations aux jeux d'action, inutile d'acheter Lotus III : vous seriez irrémédiablement déçu par son manque de réalisme et sa trop grande facilité. Si, en revanche, vous avez envie de passer un bon moment avec un copain, Lotus III est toujours mieux que rien !

CREEZ VOS PROPRES CIRCUITS



Lotus III contient un éditeur de circuits d'une grande simplicité... Vous sélectionnerez plusieurs paramètres.



En mettant un maximum de virages et de côtes, vous obtiendrez une petite route de montagne.



Avec beaucoup de lignes droites et tout un tas d'obstacles, une autoroute en construction !



Avec du brouillard et un fort pourcentage d'arbres, une route de campagne qui poudroie au petit matin !

Très orienté vers l'arcade, *Lotus, the Ultimate Challenge* souffre de nombreux défauts, mais c'est la première course de voitures à laquelle on puisse jouer à deux simultanément sur *PC*. Est-ce suffisant pour justifier son achat ?

INTERET 59 % DU JEU

PC

AVIS

MARC

OUI, mais...

Sur Amiga, j'avais adoré le premier Lotus et passé des heures sur le second (beaucoup plus orienté «arcade»), mais j'avoue que ce troisième volet me laisse plutôt froid. La difficulté est bien mal dosée et le soft se contente de reprendre les ingrédients des deux premiers sans rien ajouter de vraiment nouveau. Même l'éditeur de circuit manque singulièrement d'intérêt (impossible de dessiner soi-même le tracé précis du circuit).
Bref, si Lotus III était sur Amiga, je vous déconseillerais de l'acheter, mais sur PC, le contexte est bien different... Les deux premiers épisodes n'ont pas été adaptés, et Lotus III est la seule course de voitures dans laquelle on puisse jouer à deux simultanément sur PC. Si vous n'avez jamais joué aux premiers Lotus et si vous avez envie de vous éclater avec un copain sur une course speedée, à mille années lumière de tristes simulations automobiles trop réalistes, Lotus devrait vous satisfaire (à condition de ne pas être trop exigeant)... Autrement, vous risquez d'être fort déçu.

Marc Lacombe

AVIS

MORGAN

NON !

Il faut bien avouer que Gremlin ne sort pas des jeux excellents ces temps-ci ! Avec Lotus III pour PC, ils s'entérinent dans une optique «adapter rapporte de l'argent»... Et là, ils se mettent le doigt dans l'œil. Pour qu'une adaptation soit valable, il faut qu'elle soit dotée de quelques qualités. C'est exactement ce qu'il manque à ce jeu. Les graphismes sont juste corrects, les sons sont laids, le classement pendant les courses n'est plus affiché, etc. Il est vrai que le jeu tient sur une seule et unique disquette... (cela pourrait être un argument positif mais dans ce cas, cela illustre très bien la médiocrité du jeu !). Seul le scrolling et le semblant de fluidité dans l'animation rattrape un peu le coup. Si vraiment vous voulez dépenser votre argent, je veux bien venir vous imiter la Lotus Turbo Esprit dans votre salon pour la moitié du prix du soft... Et là, au moins, on rigolera !

Morgan Feroyd

Editeur : Gremlin. Distributeur : Virgin. Conception : Magnetic Fields. Version PC : Cygnus Software.

VERSIONS

AMIGA > PC

La version *PC* vient de sortir. La version *Amiga* existe depuis un an (mais je vous conseillerais plutôt *Lotus I* et *II*).

TESTE SUR

PC 486 à 33 MHz avec 4Mo de RAM, carte VGA 1Mo et carte Sound Galaxy Pro.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 286 ou +. Mémoire requise : 640 Ko. Modes graphiques : VGA. Contrôle : Joystick, clavier, souris. Cartes sonores : Ad Lib, Sound Blaster, Roland. Média : 1 disquette 3"1/2 HD. Installation sur disque dur : possible. Espace requis : 1,44 Mo. Jeu en anglais. Manuel en anglais. Protection par roue codée.

59%

ACTION ■■■
PLATES-FORMES
SIMULATION ■
REFLEXION
SPORT ■■
AVENTURE
ROLE
3D ■■

LOTUS III

PC

CETTE COURSE DE VOITURES SPEEDÉE EST LA SEULE DISPONIBLE SUR *PC*. EN ATTENDANT MIEUX, LES IMPATIENTS FORTUNÉS POURRONT TOUJOURS SE L'OFFRIR !

64% **GRAPHISMES**
Les décors varient, mais les graphismes n'ont pratiquement pas changé depuis *Lotus 1*, ce qui donne l'impression de jouer toujours avec le même jeu.

80% **ANIMATION**
La route défile à une allure impressionnante et ne manque pas de relief, ce qui donne une bonne impression de vitesse.



MUSIQUE
Les musiques d'accompagnement sont nombreuses et vous pouvez les choisir vous-même, mais elles sont agaçantes et couvrent les bruitages.



BRUITAGES
Les bruitages sont vraiment peu réalistes (un bruit d'arc électrique lorsque vous dérapez !) mais valent déjà mieux que la musique.



PRISE EN MAIN
Le maniement des voitures et l'utilisation des options sont d'une simplicité remarquable.



JOUABILITE
Les Lotus réagissent bien aux commandes (au prix que ça coûte, encore heureux !) et se conduisent à la souris, au clavier ou au joystick.



DUREE DE VIE
Même en mode deux joueurs, on se lasse bien vite de ces circuits qui ne sont différents qu'en apparence.



Joueurs 2



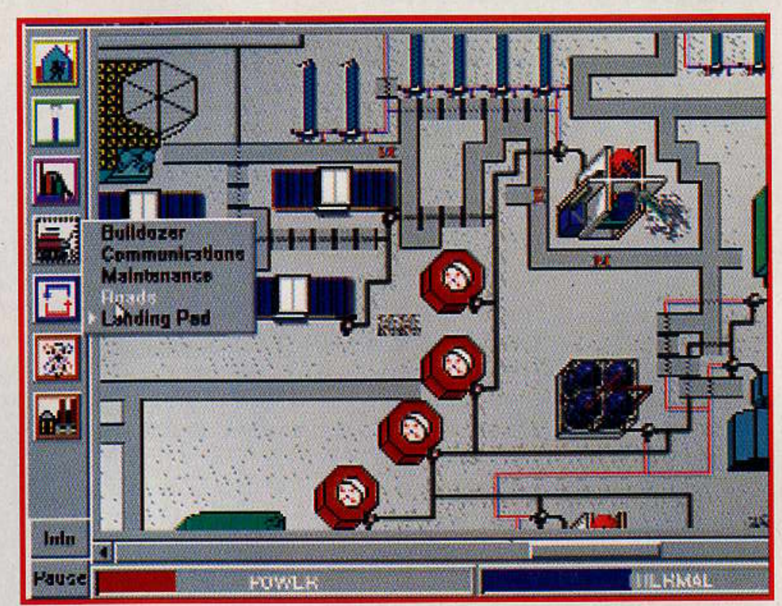
LUNAR COM

TESTE PAR LAURENT DEFRANCE





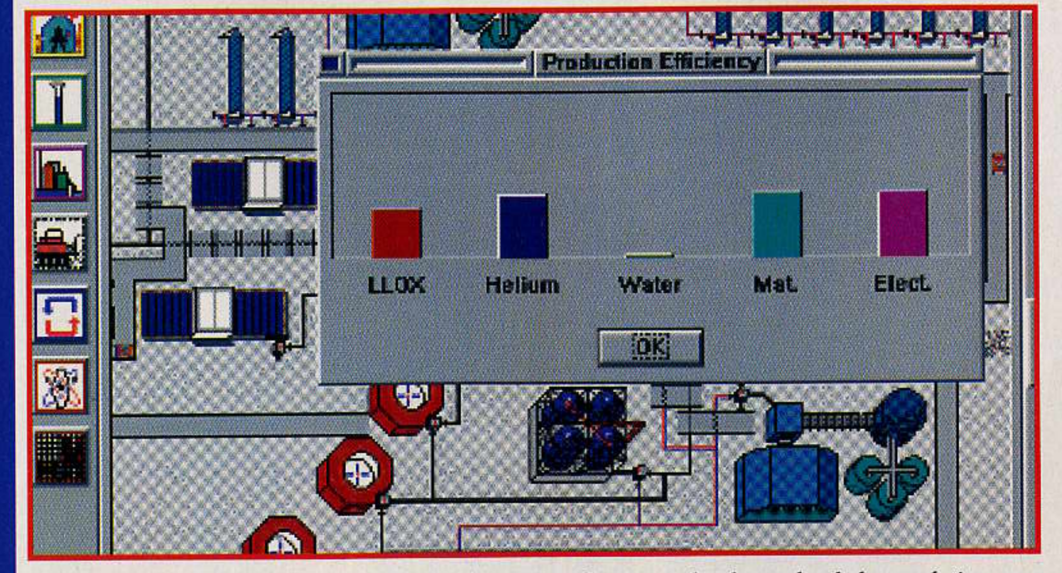
Vivre sur la Lune. Le rêve de tant de poètes et autres ingénieurs de la NASA ! Maintenant, c'est la réalité ! Un miracle dû à ce nouveau jeu de Mallard. En fait, *Lunar Command* est un relookage de *Moonbase*, un jeu vieux de trois ans. Mais il n'en est pas moins intéressant pour les passionnés du genre.



Sur le côté gauche, les icônes représentent l'ensemble des constructions disponibles pour votre colonie. Elles ont toutes une valeur financière. Dépensez sans compter et vous ne passerez pas l'hiver...

Après le premier homme sur la Lune en 1969, c'est au tour de quelques explorateurs des temps modernes de coloniser notre satellite préféré. Nous sommes en 2010, et vous vous retrouvez commandant de la première colonie lunaire. Durant les dix premières années de cette nouvelle vie, vous recevrez de la NASA une certaine somme d'argent pour fonder les bases de votre colonie. Cela signifie que vous aurez à gérer les richesses naturelles de cette planète et à les exploiter au mieux, afin de vivre en parfaite autonomie. Et, pourquoi pas, de commercer avec la Terre.

Avant tout, il faut trouver le site idéal pour votre première construction. Non loin des cratères, vous pourrez dans un avenir proche installer une centrale nucléaire et une usine d'exploitation de l'eau. Le choix de l'habitat est votre deuxième préoccupation. Il en existe trois sortes, mais l'argent dont vous disposez au départ vous limite dans votre choix. Le «Hab Module» est le plus basique ; il peut abriter seize personnes seulement. C'est suffisant pour la première année. Ensuite, il faut penser à l'électricité et aux capteurs de chaleur. Reliés à l'habitation par des câbles, ces deux usines sont indispensables pour le bon déroulement de la suite des opérations. Si tout se passe bien, vous arriverez rapidement à créer un véritable complexe où les usines d'équipements, d'électronique, de maintenance, d'hélium et d'oxygène fleuriront comme bourgeons au printemps. **La population va croître rapidement.** Il faut répondre aux besoins de ces travailleurs sélénites en développant des habitats, des centres de détente et même des hôtels (pour les touristes terriens). Les risques de mécontentement et de grèves doivent ainsi être limités. La gestion financière est un aspect essentiel du jeu. Sous forme de tableaux et de graphes, vous serez averti à chaque instant de toutes les transactions et évolutions financières. Avis aux rêveurs, la vie sur la Lune n'a rien de poétique...

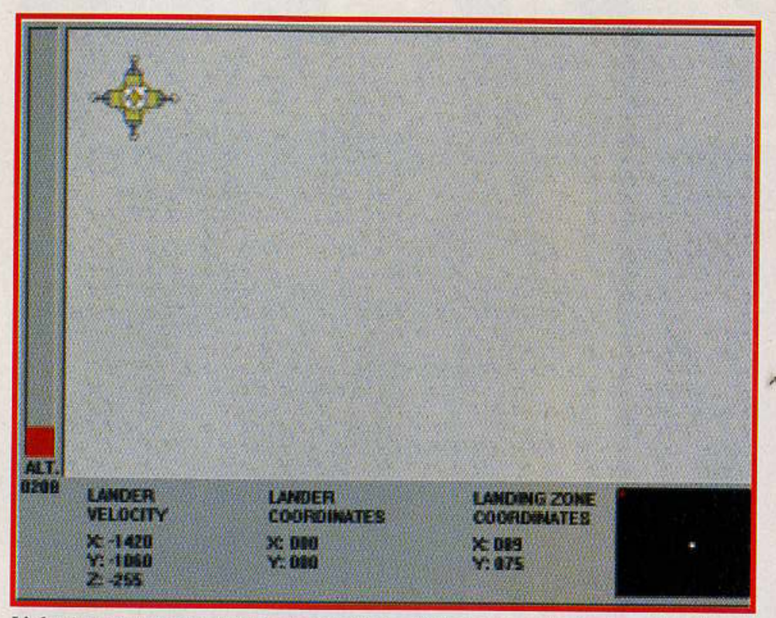


A tout moment vous pouvez avoir un aperçu de votre production et des demandes de la population, sous la forme de tableaux affichés dans des fenêtres que l'on peut déplacer à volonté.

COMPARATIF
UN SATELLITE DE MOONBASE

***Lunar Command** est une version améliorée de **Moonbase** qui avait vu le jour il y a trois ans. Les améliorations portent sur les graphismes (VGA en lieu et place d'EGA), les bruitages (absents de la version originelle) et surtout l'intro, accordant maintenant une large place à la vidéo digitalisée à partir de documents de la NASA. Pour le reste, le jeu est identique. L'achat de **Lunar Command** ne se justifie pas beaucoup si l'on possède déjà **Moonbase**.*

MAND



L'alunissage est, par défaut, automatique. Mais les plus téméraires chercheront sûrement à prendre les choses en main. Le mode manuel demande un entraînement poussé, car il n'est pas facile de diriger cette «soucoupe» dans l'espace.

AVIS — OUI mais... MORGAN

Lunar Command est une version légèrement améliorée de Moonbase. Cette évolution de Sim City vous permet de coloniser la Lune. Le système de jeu est identique : construction d'habitations, de laboratoires, d'usines, gestion de votre budget, etc. Etant donné qu'il s'agit d'une simulation économique, tous les facteurs entrent en interaction. Une bonne productivité peut amorcer une croissance mais, si la production devient trop importante, cela entraîne alors une baisse du prix des produits concernés. Ce sera à vous de gérer au mieux ces équilibres. La diversité des constructions permet de donner à votre base un caractère très réaliste et assez plaisant. Pourtant Lunar Command a un gros défaut : conduire l'évolution de votre base est assez complexe et le fonctionnement en autarcie se révèle difficile à réaliser. Ainsi, dès que la NASA cesse de vous subventionner, vous risquez de voir votre base se dépeupler et finir par exploser (les centrales nucléaires lunaires ne sont pas plus résistantes que celles de notre bonne vieille Terre !). A contrario, si vous suivez un développement idéal (maison, énergie, chauffage, usine), votre balance financière ne connaîtra aucune inquiétude. Dans ce cas, il ne vous reste plus qu'à construire, et attendre que cela se passe. Au bout d'un moment, c'est particulièrement lassant. Lunar Command changera les idées aux fans du genre. Pour les autres, pas de méprise : il ne s'agit pas d'une grande innovation. Sans compter que la bande sonore est décevante.

Morgan Feroyd

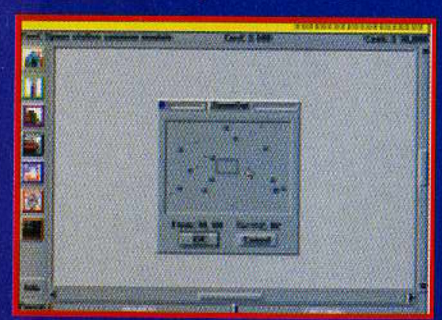
AVIS — NON ! LAURENT

Un voyage sur la Lune est toujours source de dépaysement et de découvertes. L'exploration du jeu Lunar Command m'a laissé sceptique. Est-ce vraiment une aventure intéressante que de vivre sur la Lune ? La présentation proposée par Mallard ne m'a pas emballé. Si vous êtes à la recherche d'émotions fortes et de total dépaysement, passez votre chemin ou bien retournez jouer à Sim City. Dans Lunar Command, on passe son temps entre le manuel, peu explicite, et les commandes, assez limitées. Dès lors que l'on a compris ce qu'il faut d'abord construire, tout en gardant un œil sur sa balance financière, l'avenir promet d'être morne. J'en suis arrivé à un stade où j'ai quasiment tout exploré et ma colonie occupe 90 % du sol lunaire. Le premier bébé est né, et j'attends, avec une certaine impatience, la suite des événements. C'est long, très long... L'interface souris / icône n'est pas toujours au point, et la réalisation graphique est plutôt sommaire. Mallard s'est illustré avec les add-on de Flight Simulator. On ne lui en voudra pas de se consacrer aux nouvelles extensions qui devraient voir le jour avec le dernier Microsoft : Flight Simulator V.

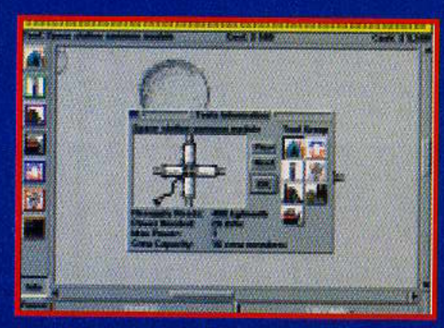
Laurent Defrance

2 MINUTES DE JEU
ON A MARCHÉ SUR LA LUNE

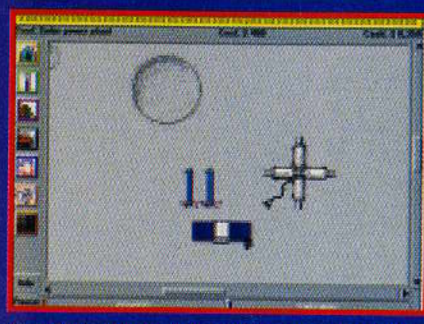
Une fois arrivé sur la Lune, votre premier souci doit être d'installer un espace habitable. Ne vous lancez pas, au début tout au moins, dans de grandes constructions. Vous risqueriez fort d'être ruiné dès la première année.



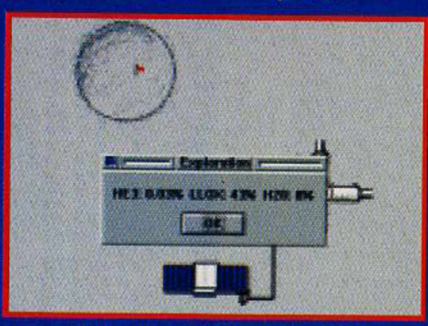
Vous commencez par une exploration minutieuse de la planète afin de trouver le meilleur emplacement pour votre colonie. Près d'un cratère est l'endroit idéal.



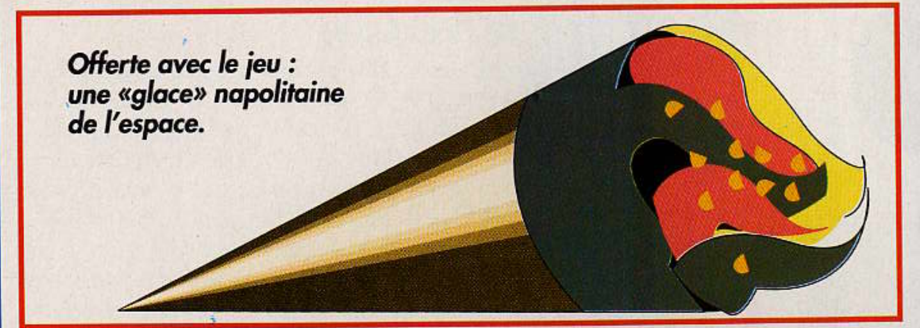
Première construction : une habitation qui peut loger seize personnes. Tout en bas de l'écran, l'icône «info» détaille toutes les constructions dont vous disposez.



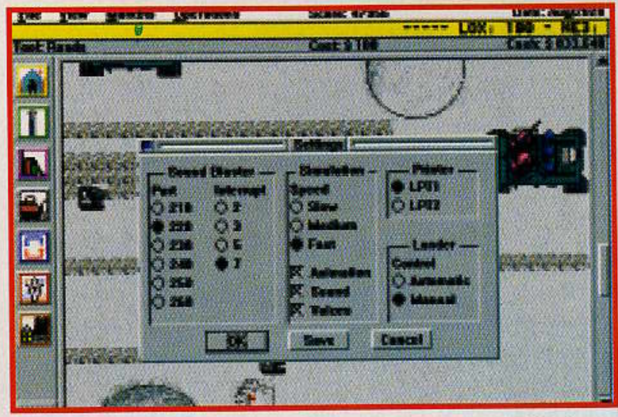
Ce n'est qu'une fois reliées par des câbles aux différentes sources d'énergie, que l'habitation et l'usine d'extraction d'oxygène pourront fonctionner. Ces éléments sont donc à mettre en place en toute priorité.



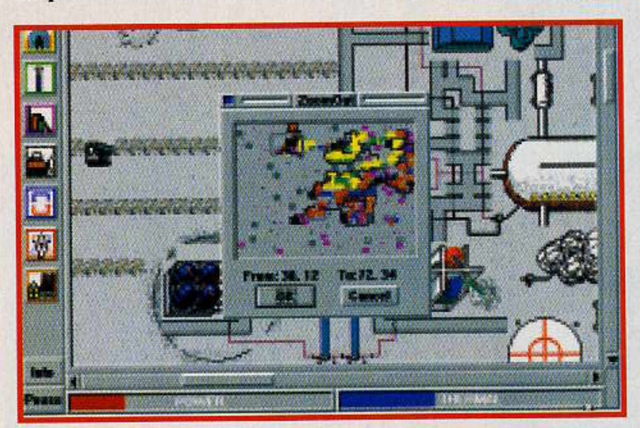
La première source d'énergie vient du soleil et de ces capteurs bleus. Par la suite, vous construirez des usines nucléaires. La croix rouge en haut de l'écran symbolise l'aire d'alunissage pour les touristes terriens.



Offerte avec le jeu : une «glace» napolitaine de l'espace.



La présentation des tableaux reprend le principe de Windows.



Trente-sept ans après, votre colonie s'est développée de façon spectaculaire. Le premier bébé lunaire vient de naître.

TOP

- Un scénario intéressant et original

FLOP

- Une certaine monotonie due au choix limité des constructions
- Un manque de précision dans l'utilisation de certains outils
- Les conséquences de certaines actions sont difficilement visibles

VERSION

Seule une version *PC* est disponible pour le moment. PC

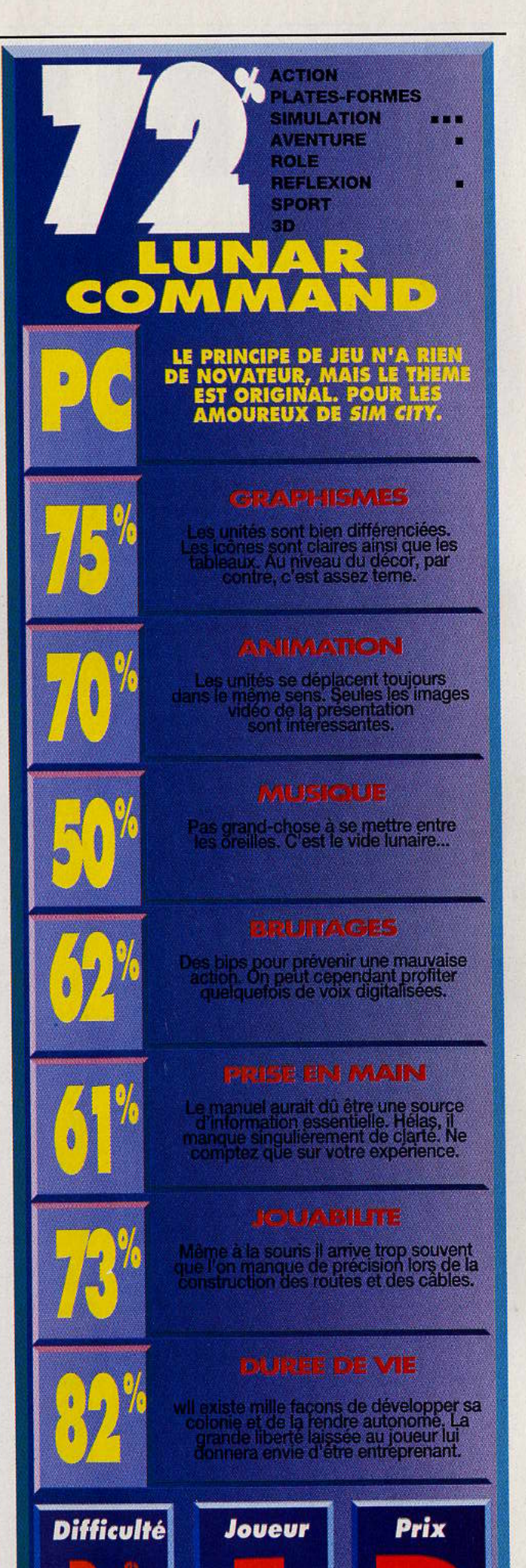
Editeur : Mallard. Programmation : Robert Green, Brett Adams, Brendan O'Connor. Lunar Base Model : Brendan O'Connor. Graphisme : Boby Green et Brett Adams.

TESTÉ SUR

PC 486 DX 33 avec 4 Mo de RAM et carte sonore Soundblaster Pro.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386 SX ou plus. Mémoire requise : 2 Mo. Mode graphique : VGA. Contrôle : souris ou clavier. Média : 3 disquettes de 3"1/2 HD. Installation disque dur : courte mais obligatoire. Espace disque dur : 7 Mo environ. Carte sonore : Sound Blaster. Jeu et manuel en anglais. Protection : aucune.

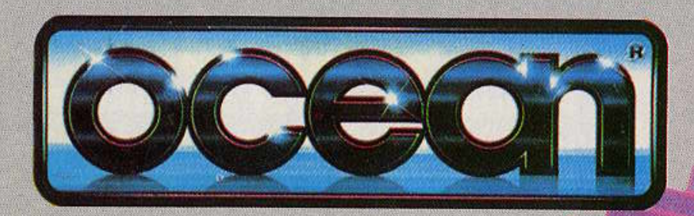


LUNAR COMMAND

SUPER CONCOURS "ONE STEP BEYOND"



ET



ONE STEP BEYOND™

FEATURING COLIN CURLY

1er PRIX: 3 000 F

2e au 30e PRIX: un jeu OCEAN à choisir dans la collection OCEAN (pour votre ordinateur).





Les réponses sont à envoyer avant le 26 septembre 1993 à:

OCEAN "Super Concours - One Step Beyond- TILT / OCEAN"
25 boulevard Berthier - 75017 PARIS

Envoyez une carte postale ou une lettre en mentionnant le code de votre meilleur niveau atteint dans le jeu "One Step Beyond".

PINBALL DRE

PC

TESTE PAR JEAN-LOUP JOVANOVIC

***Pinball Dreams* et sa suite, *Pinball Fantasies*, sont deux de mes jeux favoris sur *Amiga*. La version *PC* du premier est aussi belle, aussi rapide que l'original. Malheureusement, la jouabilité laisse à désirer. Beau, beau et nul à la fois...**

INTERET 60% DU JEU

The Graveyard est intéressant autant par son ambiance sinistre que par ses nombreux bonus. Six éléments peuvent être «montés».

Pinball Dreams est, sur *Amiga*, un classique du **jeu de flipper.** L'écran montre le plateau sur toute sa largeur, et scrolle verticalement en suivant la bille. Quatre jeux de flipper différents sont disponibles : la conquête spatiale, les trains du Far West, le «Top Chart» musical et un cimetière mal fréquenté. Le but est simple : obtenir le maximum de points. Si tous les bonus classiques sont disponibles, il est impossible de «claquer». Normal : vous disposez de crédits infinis. Vous pouvez jouer seul ou à plusieurs, (jusqu'à sept autres joueurs simultanément). Graphiquement, *Pinball Dreams PC* est très proche de la version *Amiga*. Les couleurs sont vives, le dessin précis. C'est beau. L'animation n'est pas en reste. Même avec une carte graphique «bas de gamme» (Trident pour les connaisseurs), le scrolling est d'une fluidité impressionnante. **Jamais je n'ai vu un scrolling aussi précis et rapide sur *PC* !**

Mais les choses se gâtent ! La musique est très en deçà de celle de la version *Amiga*. Le son sature et les bruitages sont inaudibles, ou interrompent la bande musicale. Pourtant les fichiers MOD utilisés sont excellents, et peuvent être joués sur un modplayer classique. Le gestionnaire sonore est loin d'être au point... **Reste la jouabilité, en dessous de tout.** La bille rebondit de façon incohérente dans la partie inférieure du tableau, et prévoir sa réaction quand elle atteint les flippers tient du miracle. Le jeu en est gâché.

AVIS

JLJ — NON !

En réussissant à reproduire sur PC le scrolling parfait de la version Amiga, les programmeurs de Pinball Dreams avaient fait le plus dur. La musique, faiblarde, ne suffit pas à gâcher le plaisir. Hélas, la bille saute quand elle devrait être amortie et, au contraire, «glisse» quand elle devrait rebondir. J'en conclus que la phase de réglage a été bâclée, sans doute pour accélérer la sortie du jeu. Cela rend ces flippers quasiment injouables. Certes, on peut toujours prendre plaisir à découvrir les superbes graphismes, et tenter de marquer des points en durant le plus longtemps possible. Mais ça ne suffit pas...

Jean-Loup Jovanovic

COMPARATIF
PINBALL DREAMS vs TRISTAN

Graphiquement,* Pinball Dreams *est nettement plus réussi que* Tristan, *ou même que* 8 Ball Deluxe *qui est récemment sorti sur* Mac. *L'animation est, elle aussi, en faveur de* Pinball Dreams. *Ce qui est dommage, c'est que, si les réactions de la bille sont déjà imparfaites dans les jeux de* LittleWing, *c'est encore pire dans* Pinball Dreams ! 8 Ball *est attendu pour* PC *incessamment sous peu. Il s'annonce comme l'un des meilleurs flippers sur cette machine...

Voici les quatre flippers clinquants comme des camions et complexes à souhait qui vous sont proposés. Une fois le jeu lancé, ce menu vous permet de choisir le flipper auquel vous désirez jouer.

LES QUATRE



IGNITION : le premier et le plus simple des quatre flippers. La rampe latérale est le passage le plus important. Malheureusement, il est très difficile d'y envoyer la bille : si elle heurte trop tôt l'un des côtés, elle perd son inertie...



BEAT BOX : malgré son nom, manque de rythme. Trois rampes et trois couloirs devraient permettre de varier les plaisirs. Mais le plus souvent, on heurte les plots qui les séparent... C'est sans aucun doute le moins jouable des quatre.

EAMS

AVIS

NON !

MORGAN

Lorsque j'ai appris que Pinball Dreams sortait sur PC, j'espérais voir enfin un jeu d'action de qualité sur cette machine... Eh bien non ! Certes, la réalisation graphique et le scrolling sont superbes, mais l'ergonomie du jeu est lamentable. Le déplacement de la boule est des plus aléatoires et les bumpers réagissent bien trop vivement. Une seule solution : utilisez un 286 sx à 0,5 MHz avec 2 Ko de RAM et un clavier à temps de réponse lent (j'exagère à peine) ! On dirait que la bille est en polystyrène. Pourtant, depuis Incredible Machine, on sait qu'une gestion correcte des phénomènes d'inertie et des rebonds est possible. Enfin, malgré ses défauts, Pinball Dreams est un petit jeu sympa qui n'a rien à envier au Solitaire de Windows (NDLR : c'est un compliment ?).

Morgan Feroyd





FLIPPERS



STEEL WHEEL : sur Amiga, mon flipper préféré. La musique, banjo plus percussions, est superbe, sauf sur PC. Deux rampes sont disponibles, et l'on peut augmenter leurs bonus.



THE GRAVEYARD : le plus intéressant des quatre flippers. Sur Amiga, on atteignait facilement les rampes droites et gauches. Sur PC, les flippers sont trop mous pour y arriver.

Editeur : 21st Century Entertainment. Distributeur Ubi Soft. Conception : Digital Illusions.

VERSIONS

AMIGA — PC

La version Amiga est déjà disponible depuis longtemps. La version PC vient de sortir.

TESTÉ SUR

PC 486 DX 33 avec 8 Mo de RAM, une carte sonore Sound Blaster Pro.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

386 SX 16. Mémoire : 1 Mo. Installation disque dur : obligatoire. Espace requis : environ 3 Mo. Carte sonore : Ad Lib, Sound Blaster. Contrôle : Clavier. Média : 1 disquette HD. Jeu en anglais. Manuel en anglais. Protection : 3 installations maximum, plus code dans le manuel.

TOP

- Graphismes somptueux
- Animations foudroyantes
- Quatre flippers pour le prix d'un

FLOP

- La musique a été sacrifiée
- Le jeu est tout simplement injouable

60%

ACTION ■■■
PLATES-FORMES
SIMULATION ■
REFLEXION
SPORT
AVENTURE
ROLE
3D

PINBALL DREAMS

PC

SI LES RÉACTIONS DE LA BILLE AVAIENT ÉTÉ GÉRÉES CORRECTEMENT, CE JEU AURAIT MÉRITÉ UNE NOTE BIEN SUPÉRIEURE. TEL QUEL, IL NE PRÉSENTE GUERE D'INTÉRET.



86% — GRAPHISMES

Même si la palette de 256 couleurs n'est pas totalement utilisée, les différents tableaux sont très réussis. En particulier le second et le quatrième...



70% — ANIMATION

Jamais je n'avais vu un scrolling aussi fluide et rapide sur *PC*. Par contre, les mouvements de la balle sont erratiques voire parfois carrément fantaisistes.



67% — MUSIQUE

Quel dommage que le gestionnaire de MOD soit aussi peu au point ! Les musiques du jeu originel sont superbes, mais on ne peut guère les apprécier ainsi.



76% — BRUITAGES

Si vous coupez la musique, vous pourrez profiter pleinement des bruitages, qui sont pour la plupart très réussis.



75% — PRISE EN MAIN

Si les règles sont évidentes (il suffit de renvoyer la bille !), il vous faudra passer par la documentation pour comprendre comment obtenir les différents bonus.



21% — JOUABILITE

Après quelques minutes, on est tenté de jeter la disquette à la poubelle ou de casser son clavier. Les réactions de la bille sont terriblement aléatoires... (et celles du joueur ? NDR)



50% — DUREE DE VIE

Cela fait des années que je joue régulièrement à *Pinball Dreams* sur la version *Amiga*, et je ne m'en lasse pas. Dommage que cette version *PC* ne soit pas aussi captivante...



Difficulté	Joueur	Prix
M (Moyenne)	1	D



INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP

TESTE PAR JACQUES HARBONN

PC

Sortir un nouveau jeu de golf sur *PC* alors que les ténors existants sont déjà excellents, peut sembler une gageure. Pourtant ce *Golf* d'Ocean tire fort honorablement son tee du jeu grâce à des options originales et un aspect très dynamique. Et sans pour autant nécessiter une configuration musclée pour tourner. S'il ne parvient pas à battre les champions, *IOGC* se place tout de même dans le top five.

***International Open Golf Championship* (*IOGC* pour les intimes) vous propose trois parcours de 18 trous, chacun dans un environnement différent.** Outre les possibilités du jeu classique, seul ou avec des amis (jusqu'à 4), *IOGC* offre un certain nombre de variantes plus ou moins subtiles. Un mode entraînement complète le tout, offrant la possibilité de placer sa balle à volonté avant de jouer.

Les trois niveaux de difficulté ont une influence réelle. En mode débutant, le programme apporte diverses aides : choix automatique du meilleur club, pas de vent, pas d'effet complexe, indication du positionnement exact pour le swing. Le mode professionnel se rapproche déjà plus de la réalité, le mode Master offrant quant à lui le jeu le plus riche (mais aussi le plus difficile).

***IOGC* est original à plus d'un titre.** Ainsi, l'écran principal en 3D est entouré d'un cadre dévoilant les différentes icônes de choix. Ces icônes activent des menus se déroulant dans diverses directions. Avant le swing proprement dit, il est important de procéder à différents «réglages». La vue aérienne du trou vous permettra d'établir une stratégie fonction des obstacles. Il faut ensuite se positionner latéralement et choisir son club parmi les 14 proposés. La «prévisualisation du tir» vous permettra de vérifier le bien-fondé de vos choix. Le programme vous montre en travelling avant le trajet probable de la balle, pour un coup tiré à pleine puissance, dans la direction choisie, avec le club actif et sans effet. Reste ensuite à choisir la puissance (1/4, 1/2, 3/4 ou pleine) et à tirer son swing.



On peut dérouler tous les menus simultanément, mais alors plus question de jouer.

AVIS — JACQUES

OUI !

IOGC bouscule les ténors du genre en offrant des innovations très intéressantes. Certes ce n'est pas l'aspect graphique qui attire le regard, mais plutôt les suivis de balle variés, à la manière de David Leadbetter's Golf. On a l'impression d'assister à une retransmission télévisée grâce à la variété des angles de vues. Le contrôle original du swing est une autre bonne idée, si l'on a une souris correcte. Un bon point encore pour l'excellente progression de difficulté. IOGC, si vous aimez le golf.

Jacques Harbonn

INSTALLATION

Pas de problème particulier sauf qu'il faut impérativement que le driver CD-ROM de la Sound Blaster Pro ne soit pas chargé en mémoire. Sinon, le jeu semble s'installer normalement... jusqu'à la demande de la seconde disquette, jamais reconnue. Autre précision : du fait du système de protection, il faut réinstaller le jeu en cas de modifications hard de votre machine (cartes ou de mémoire).

NAL OPEN
PIONSHIP



AVIS

OUI mais...

SPIRIT

Je ne contesterai pas les qualités de IOGC, loin d'être mauvais. Son plus grand avantage est même à mon avis de pouvoir tourner très correctement sur un 286 16 MHz équipé de 640 Ko de RAM ! Certes les animations sont alors hachées, mais restent tout de même agréables. On est bien loin de la configuration musclée imposée par Links 386. L'ergonomie aussi est excellente. Ici, point n'est besoin de passer par une série de sous-menus pour activer une option. Mieux encore, tous les menus peuvent être déroulés simultanément. La rotation à vitesse variable (bouton droit ou gauche) est une autre initiative intéressante. IOGC n'est pas pour autant exempt de défauts. Le mode vectoriel n'autorise pas de graphismes sublimes sur le parcours, mais l'absence de clubhouse empêche de se rattraper sur les écrans bitmap. La représentation des reliefs est peu lisible, ce qui est surtout gênant sur le green. A mon avis, IOGC est inférieur à Links 386 ou David Leadbeatter, sauf pour de petites configurations où il reprend alors l'avantage.

Spirit

Ce swing use une fois encore d'un contrôle très original. En lieu et place des deux index mobiles habituels, vous disposez d'un viseur qu'il faut centrer sur la balle. Les effets (fade, draw, push, slice, hook, pull, etc.) dépendront du type de club et du point de frappe. Pour compliquer encore les choses, le viseur est animé d'un tremblement qui s'accentue avec le niveau de difficulté et l'inadaptation du club. **Le terrain intervient aussi, la balle n'étant que partiellement visible dans le sable ou le rough.** Sans oublier le vent qui ne manquera pas de faire dévier la balle si sa trajectoire l'élève dans les airs. Celle-ci peut être visualisée de différentes manières (voir encadré) et rejouée à loisir. Une fois sur le green, analysez les irrégularités de terrain (en vous aidant du quadrillage) et dosez votre tir. L'option «gimmie» permet de faire rentrer directement la balle dans le trou si elle en est très proche. Une sauvegarde à 8 positions est prévue.

UNE CAMÉRA INTELLIGENTE

IOGC reprend la caméra dynamique qui avait fait le succès de David Leadbetter's Golf. Ainsi, pour étudier un trou, vous activez la caméra : elle survole le terrain en ligne droite, fait demi-tour sur le green et revient. Ce travelling avant vous permet aussi de découvrir la trajectoire probable de la balle. Après chaque swing, la caméra suit la balle jusqu'à son immobilisation complète. Différents points de vue sont disponibles : vue du golfeur, vue centrée sur la balle (face, dos ou profil), vue spectateur combinant vue arrière puis vue latérale panoramique, et enfin image «télévision» suivant la balle selon un angle optimum. L'animation est très fluide sur un 486.

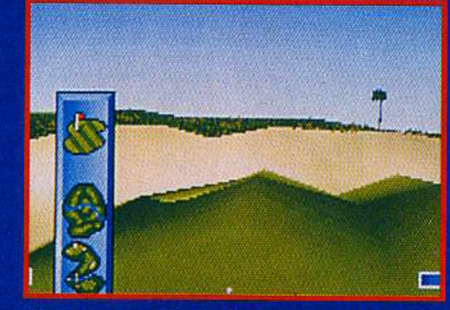
COMPARATIF
IOGC VS LINKS 386 ET D.L.G

Deux programmes se détachent sur PC : Links 386 Pro et David Leadbetter's Golf (DLG). Links est vraiment plus beau grâce à ses images digitalisées tirant parti du SVGA. En revanche, il impose une configuration lourde et sa vitesse d'affichage reste moyenne même sur une machine très puissante. DLG offre la même caméra dynamique qu'IOGC. Ses options sont plus riches, le mode Replay plus complet. Mais il nécessite un bon PC alors que IOGC se contente d'un PC antique. De plus, certains préféreront le mode de contrôle du swing d'IOGC.

2 MINUTES DE JEU
UN EAGLE AU BOUT DU CLUB



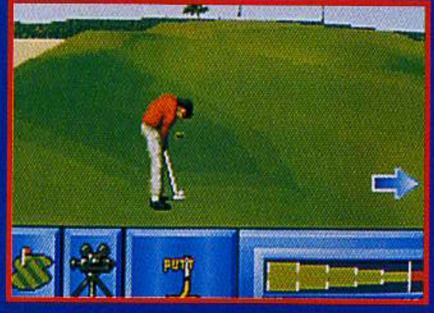
Observez dans un premier temps la vue aérienne du trou, pour déterminer le trajet adéquat. En golf, le plus court chemin est rarement le meilleur.



Un p'tit coup de caméra pour «anticiper» le trajet de la balle. Attention, la puissance, le vent et les effets sont autant de facteurs qui modifient la trajectoire idéale.



C'est parti ! Après le swing, la caméra vous montre la balle qui s'éloigne, la rattrape, la suit un moment et la dépasse pour se placer au point de chute et la voir arriver.



Sur le green, le viseur est remplacé par un indicateur de puissance plus classique. Si le vent n'a plus d'effet, les pentes, elles sont décisives.

INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP

VERSION

IOGC n'est disponible que sur *PC*. Aucune autre version n'est annoncée pour le moment.

PC

Editeur : Ocean. Distributeur : Ocean. Conception/réalisation : RISC. Programme : Martin Lyons, Dave Harrison, Ron Dulton, Paul Hodson. Graphismes : Tony Meredith. Bande son : Mike Anderson.

TESTÉ SUR

PC 486 DX33, 16 Mo de RAM, cartes SVGA 1 Mo et Sound Blaster Pro 2.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 286 16 MHZ minimum (*386 DX* conseillé). Mémoire requise : 588 Ko (DOS). Modes graphiques : VGA/MCGA. Cartes sonores : Ad Lib, Sound Blaster. Contrôle : clavier, souris (indispensable). Média : 2 disquettes 3"1/2 HD. Système : DOS 5.0 ou au-dessus. Installation disque dur : obligatoire (10 mn). Espace requis : 3 Mo. Jeu en anglais. Manuel en français. Protection disquette (à l'installation).



Si vous jouez en solitaire, le programme tient le compte des points et vous classe par rapport à des joueurs imaginaires (aux noms inspirés de ceux des joueurs réels : Nicklaus, Nigel Faldo...)



La vue aérienne générale montre l'ensemble du parcours, une flèche et un drapeau précisant votre position et celle du trou.



Le parcours Oceanpoint regorge de difficultés. Tirer en droite ligne et/ou à pleine puissance vous retardera le plus souvent.

TOP

- Le jeu se contente d'une configuration minimale
- Les animations sont fluides et très «cinématographiques»
- L'ergonomie est excellente

FLOP

- Les graphismes sont quelconques
- Les reliefs sont peu visibles
- Il n'y a que 3 parcours

82%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION ▪
AVENTURE
ROLE
REFLEXION
SPORT ▪▪▪
3D ▪

IOGC

PC — UNE BONNE SIMULATION POUR UN PETIT *PC*, SERVIE PAR UNE CAMERA DYNAMIQUE ET DES INITIATIVES LOUABLES. LES GRAPHISMES ET LE SON AURAIENT PU ÊTRE MEILLEURS.

65% — GRAPHISMES
Rien de bien folichon, mais les graphismes sont bien lisibles (en dehors du rendu des pentes sur le green).

88% — ANIMATION
C'est le point fort du programme, grâce à sa caméra dynamique intelligente qui suit la balle et la présente de manière variée.

73% — MUSIQUE
Elle est agréable, mais réservée à la présentation. Quelques fonds sonores n'auraient rien gâché.

30% — BRUITAGES
Vu la «rusticité» des bruitages (un simple «toc» lors de la frappe de la balle), la carte-son n'est vraiment pas indispensable.

85% — PRISE EN MAIN
Le manuel en français est clair et les icônes explicites.

85% — JOUABILITE
L'ergonomie à la souris a été parfaitement pensée. En revanche, le contrôle clavier n'est pas bon.

80% — DUREE DE VIE
La simulation est bonne, mais trois parcours, c'est un peu court !

Difficulté	Joueur	Prix
M Moyenne	1	C

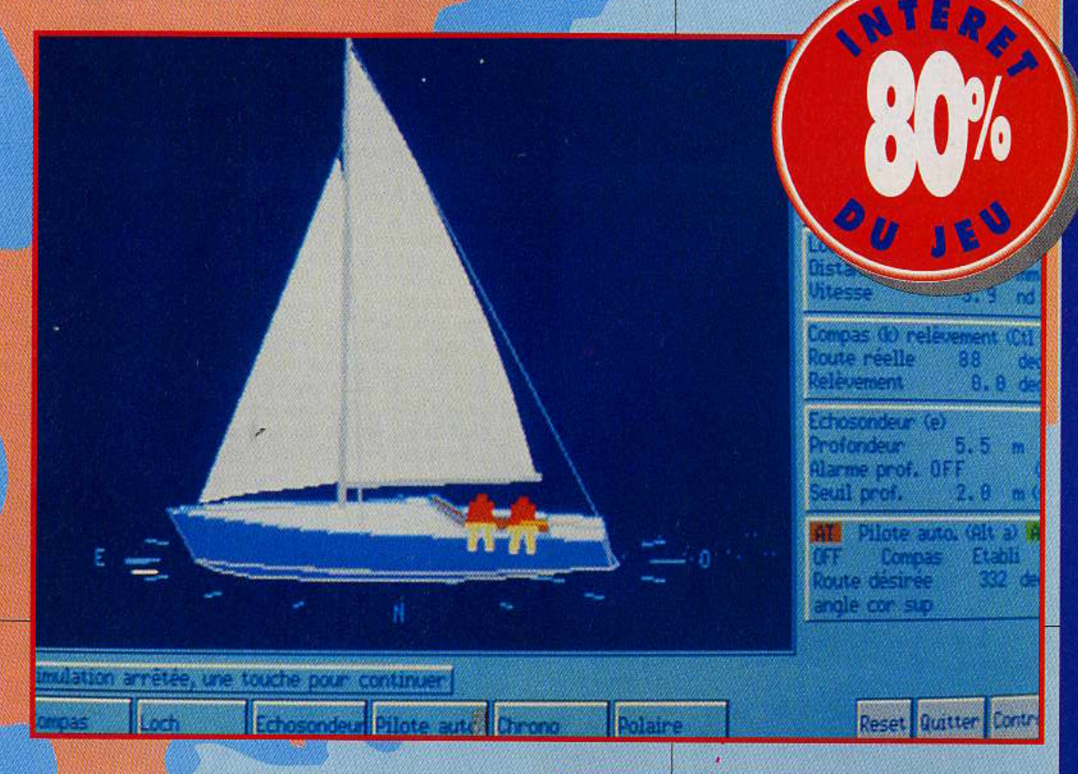
SAIL SIMULATOR 2.0

TESTE PAR JACQUES HARBONN

PC

La simulation, reine sur *PC*, souffrait d'une lacune : l'absence de logiciel de voile. *Sail Simulator 2.0*, qui est en quelque sorte le «*Flight Simulator*» de la navigation, fait donc une course en solitaire. En dépit de ses défauts, le programme a le vent en poupe et l'envergure d'un logiciel éducatif. Pour rêver encore quand Thalassa referme son coquillage...

INTERET 80% DU JEU



L'équipement du bateau est tout à fait complet. Mais il faudra faire un choix, tous les instruments ne pouvant être affichés simultanément.

***Sail Simulator 2.0* (*SS2*) est le premier simulateur de voile**. Il offre un large choix de bateaux : le Laser, petit dériveur de course; le Flying Dutchman, autre dériveur plus important le Dauphin, voilier de croisière; un bateau à moteur, le 2002, et enfin le Dragon, un quillard de neuf mètres. Cet éventail d'embarcations peut être éventuellement élargi par un data disc. Les zones de navigation sont moins diversifiées : mer du Nord, Barbades, lac Braassemer aux Pays-Bas, et enfin Iles d'instruction, idéales pour apprendre à naviguer. Malheureusement seuls les contours terrestres sont indiqués, avec juste quelques bouées pouvant servir de points de repère. Vous trouverez tout de même un éditeur simplifié pour établir côtes, jetées et bouées.

Le programme dispose d'options intéressantes pour établir sa route. Ainsi, on peut placer un certain nombre de repères, choisir sa position de départ et se laisser guider par le GPS (Global Positionning System) pour tous les changements de cap. La météo a, bien entendu, une influence capitale sur la balade. *SS2* vous permet de choisir la force du vent, sa direction, ses variations, la présence de vagues et d'un éventuel courant directionnel. Deux options complémentaires se révèleront très précieuses pour le débutant : l'«équipage automatique», qui se charge de toujours placer les équipiers au bon endroit, et la «voile automatique» qui laisse au programme le soin de régler l'orientation et la tension des voiles.

La représentation de l'embarcation est en 3D véritable avec angles de vue multiples. Un zoom de très grande puissance (x 4000 !)

TOP

- La seule simulation de voile sur *PC*
- Certains bateaux ont un comportement très réaliste
- Les vues 3D multiples et le zoom hyper-performant

FLOP

- Les bruitages, indignes d'un jeu conçu en 1993
- La mer, la mer, la mer...
- L'ergonomie, qui est loin d'être parfaite
- L'absence de véritable carte marine

AVIS

OUI mais...

JACQUES

Sail Simulator 2.0 est un logiciel agaçant car capable du pire comme du meilleur ! Prenons par exemple l'ergonomie. La manette spéciale (qui simule la barre de direction et permet le réglage partiel de la voile principale) livrée dans le packaging est un vrai bonheur. Mais elle doit être complétée par des commandes souris, incommodes, ou des commandes clavier, difficiles à mémoriser. Autre erreur de conception : le «reset» logiciel en cours de simulation conserve la quasi-totalité des données préalables. Ainsi, si l'on est échoué, il faut quitter la simulation, choisir un autre point de départ et la reprendre. A noter aussi une incompatibilité étonnante avec QEMM 386 (perte progressive des textes des menus). En revanche, la représentation 3D, avec ses vues multiples, et son zoom de très grande amplitude sont des «plus» incontestables. Cette représentation est d'ailleurs suffisamment précise pour que l'on puisse établir les voiles en se guidant visuellement. Il ne fait aucun doute que SS2 saura captiver les amateurs de voile et initier les autres en dépit de ses quelques défauts.

Jacques Harbonn

permet de passer quasi instantanément d'un gros plan du pont à une carte générale de la région. La zone inférieure de l'écran est dédiée au contrôle du bâtiment.

Le premier menu gère le bateau lui-même : réglage des voiles (grand-voile, foc et spinnaker), moteur, dérive, réglage des têtes et pieds de mât, ancre et pompe. Les deux autres menus s'occupent des outils de navigation : compas, loch, échosondeur, pilote automatique, chronomètre, GPS, relèvement, carte, etc. Ces outils permettent l'affichage d'une fenêtre d'information tenue à jour en permanence. L'espace étant limité, il faut parfois faire de la place pour afficher un nouvel instrument.

Le programme dispose d'une option de sauvegarde de l'ensemble des données de la simulation en cours.

LE RÉALISME DE LA SIMULATION

Le réalisme de la simulation est inégal, certains bateaux étant mieux lotis que d'autres. Le Laser est le moins réussi, déssalant quasiment à chaque changement de cap par vent de force 2 et barré par une personne de 80 kg. Les autres bateaux sont déjà plus fidèles, la palme revenant au Dauphin et au bateau à moteur. Toutefois, même pour ces derniers, il subsiste quelques anomalies. Aussi, en mode voilier, le programme vous laisse hisser la grand-voile par vent portant (vent arrière) et cela quelle que soit la force du vent ! En pratique, la chose est totalement impossible, la grand-voile ne pouvant être hissée que par vent debout (vent venant de face). Certes, le programme vous place toujours au départ dans cette position mais, si vous changez de cap ou abattez en mer pour hisser à nouveau, il ne contrôle plus.

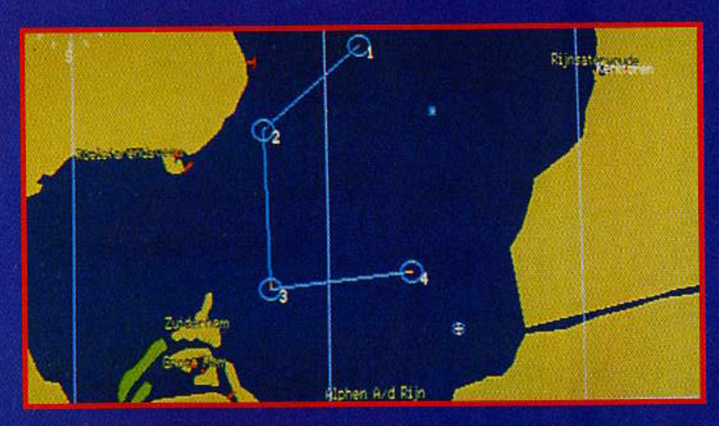
D'autres incohérences sont plus subtiles. Par exemple, le réglage du spi devient problématique dès que l'on s'éloigne un peu du vent portant. De même, le bateau à moteur, pourtant doté d'un moteur de 60 Kw, ne peut se placer face au vent dès que celui-ci dépasse la force 7.

Tout n'est pas négatif, loin de là, et d'une manière générale le Dauphin réagit presque comme dans la réalité. Ainsi, les voiles faseyent dès qu'elles ne sont plus correctement gonflées par le vent. Le gîte du voilier en fonction de l'allure et de la force du vent est parfaitement réaliste. Quel plaisir de naviguer au largue (vent de travers) par force 12, de voir le bateau gîter fortement, se coucher complètement sous l'effet d'une grosse vague et finalement se redresser (le Dauphin ne chavire quasiment jamais). Par gros temps et/ou si l'on fait une fausse manœuvre, il est possible de perdre un membre de l'équipage. On peut se rendre compte que l'on s'est échoué sans regarder l'échosondeur, rien qu'en analysant les mouvements désordonnés du bateau. Dans le même ordre d'idée, les réactions sont tout aussi réalistes lorsque l'on relève la dérive.

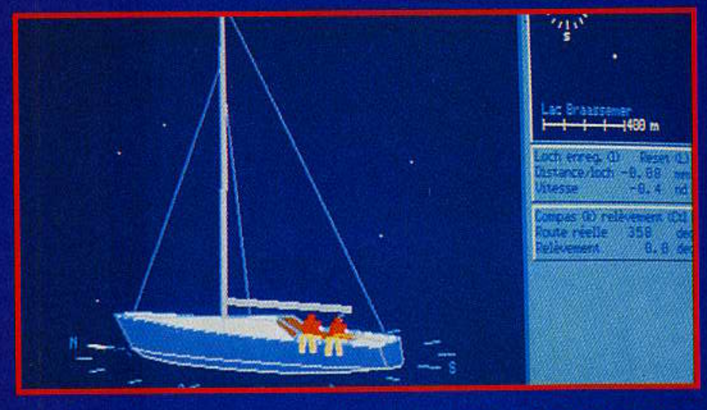
2 MINUTES DE JEU

CONTRE VENTS ET MAREES

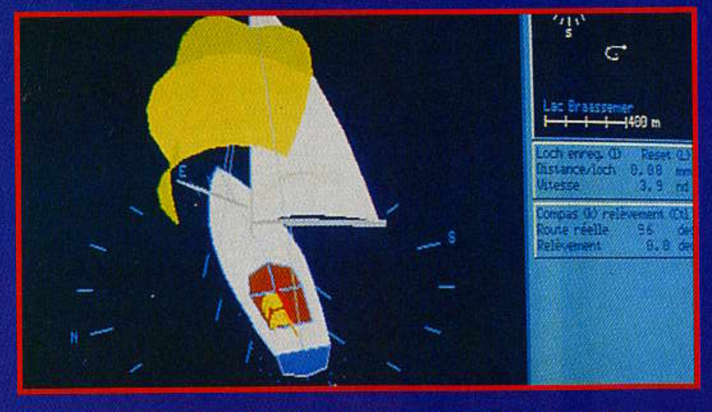
Régate en dériveur ou croisière en voilier ou en bateau à moteur, le choix ne tient qu'à vous.



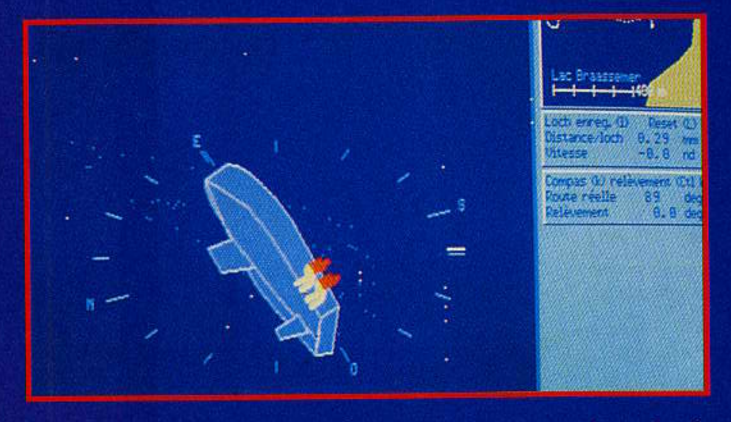
Le choix d'une zone de navigation et l'établissement d'un parcours à respecter va donner un peu de piment à la sortie.



Au départ, le programme vous place face au vent, à l'endroit prévu et sans le moindre centimètre carré de toile exposé.

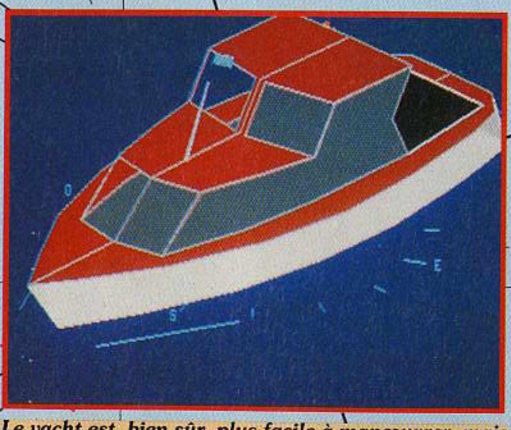


Déployez les voiles et réglez- la voilure pour prendre le vent. Le bateau réagit vite et bien à vos sollicitations.



Mais il faut savoir rester prudent : Voilà ce qui arrive quand on garde trop de toile par grand vent !

SAIL SIMULATOR 2.0



Le yacht est, bien sûr, plus facile à manœuvrer, mais il est loin d'apporter les mêmes joies que la voile.

AVIS

OUI mais...

SPIRIT

Tout d'abord, je dois vous avouer que je ne suis pas un vieux loup de mer (mon expérience se limite à quelques jours en mer). Mon contact avec SS2 a été marqué par une série de revirements d'opinion.

Dans un premier temps, j'ai été déçu par la réalisation. La vue 3D est une bonne idée mais j'aurais aimé que le dépouillement des décors marins ne soit pas si total. L'impression de vitesse est très mal rendue, en dépit du sillage laissé et des quelques points ou traits défilant sur l'écran. Nulle vague ne vient se briser sur l'étrave et le pont reste sec. En ce qui concerne les bruitages, c'est encore pire. On n'a droit qu'à quelques «clics» du haut-parleur. La mer est pourtant loin d'être le monde du silence : le choc des vagues sur la coque, le sifflement du vent, le cri des oiseaux de mer et tant d'autres murmures auraient pu enrichir l'atmosphère sans nuire au réalisme. Après m'être fait à ce dénuement, j'ai su apprécier la qualité de cette simulation et ma croisière en Dauphin m'a captivé de longs moments. Mais l'absence de vraie carte marine limite, à mon sens, l'intérêt à long terme. Espérons que des data disc viendront rapidement corriger cette lacune.

Spirit

Editeur : Stentec. Distributeur : Ubi Soft. Conception/réalisation : Stentec.

VERSIONS

PC

Sail Simulator 2.0 n'est disponible que sur *PC* et aucune autre version n'est prévue pour le moment.

TESTE SUR

PC 486 DX 33, 16 Mo de RAM, cartes SVGA 1 Mo et SoundBlaster Pro 2.

MATERIEL NECESSAIRE

PC tous modèles (même XT 8 MHz en jouant sur les paramétrages !). Mémoire requise : 550 Ko. Modes graphiques : EGA, VGA. Cartes sonores : aucune (haut-parleur uniquement). Contrôle : clavier, manette spéciale, souris, joystick. Média : 2 disquettes 3"1/2 DD Installation disque dur : obligatoire (2 mn). Espace requis : 2 Mo. Jeu en français. Manuel en français. Protection par numéro de série.



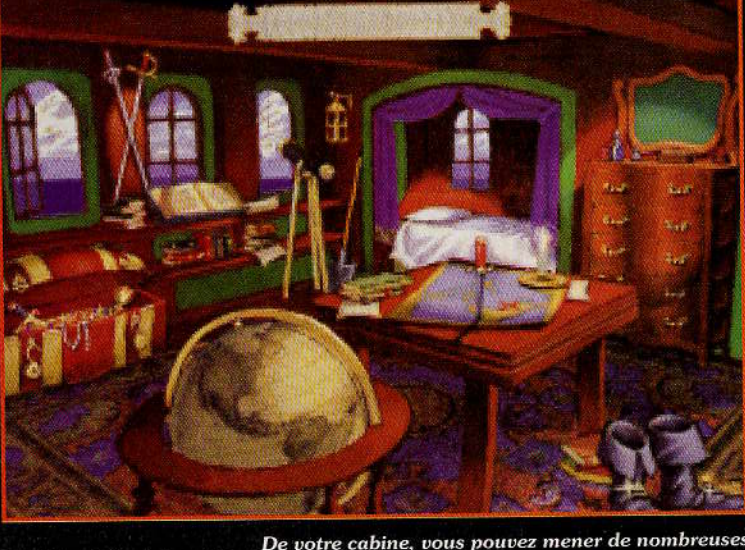
PIRATES GOLD



TESTE PAR MORGAN FEROYD

PC

Oyez, Moussaillons ! Que la barbe du Roy raccourcisse car voici venir *Pirates Gold*. Ce nouveau jeu de Microprose est l'adaptation pour *PC* en Super-VGA du jeu *Pirates !* sorti en 1986. Copie conforme ou innovation ? Les deux, mon capitaine. Alors à l'abordage !



De votre cabine, vous pouvez mener de nombreuses actions : consulter les cartes, vous entraîner à l'escrime, examiner votre journal de bord, commencer la recherche d'un trésor, et aussi sauvegarder la partie en cours (uniquement quand vous êtes en ville).

P*irates Gold* est l'adaptation du jeu *Pirates !* sorti sur *Amiga*, il y a déjà quelques lustres !. A cette époque, nous nous satisfaisions de peu quant à la qualité des jeux micros : deux pixels, un peu de couleur, un coup de vent pour faire bouger tout ça, et hop... un bon jeu. Depuis, les choses ont bien évolué. Microprose ne s'est pas contenté de faire une vulgaire adaptation d'un vieux jeu *Amiga*. *Pirates Gold* utilise des techniques modernes avec, entre autres, le mode graphique Super-VGA (640x480 en 256 couleurs). Le principe du jeu reste inchangé. Vous êtes un pirate sillonnant les mers des Caraïbes à la recherche de la gloire et de la fortune. Pour les trouver, vous avez de nombreuses possibilités : travailler pour un gouverneur, capturer des pirates et les échanger contre des rançons, chasser un trésor, attaquer sans répit les bateaux que vous croisez, retrouver un membre de votre famille emprisonné, ou bien encore partir à la recherche du Train d'Argent (un convoi d'or et d'objets précieux). Les activités sont aussi nombreuses que variées.

L'intérêt du jeu réside surtout dans le fait que vous êtes totalement libre de vos actions. Quelle que soit l'optique choisie, vous commencerez par recruter des marins pour vous accompagner en mer. Ensuite, vous vous enrichirez et devrez gérer votre flotte, vos hommes, vos vivres et vos richesses. *Pirates Gold* est à la fois un jeu d'aventure et une simulation économique. Le commerce et la diplomatie comptent énormément. Par exemple, vous pouvez acheter du sucre dans un port et le revendre dans un autre où le cours est plus élevé. Vos antécédents vous suivront partout. Ainsi, si vous passez votre temps à attaquer les bateaux quelle que soit leur nationalité, vous finirez par ne plus pouvoir accoster nulle part.

Et Dieu sait que vivre d'amour et d'eau fraîche ne suffit pas à un pirate. A ce propos, l'amour est une des autres voies pour obtenir la gloire. A force de rencontrer de jeunes demoiselles, vous finirez peut-être par en épouser une. Pour peu que ce soit la fille d'un gouverneur, votre statut n'en sera que rehaussé. Les titres de la marine militaire comptent aussi. Au début, vous n'êtes qu'un petit moussaillon mais, après quelques bons et loyaux services rendus, vous finirez peut-être par devenir capitaine, voire amiral. Les missions se suivent et ne se ressemblent pas. Il vous faudra faire preuve d'organisation dans la préparation, puis penser à dissoudre votre flotte afin d'effectuer le partage du butin. Si vous partez trop longtemps avec les mêmes hommes, ils finiront par déserter ou même se mutiner. Le jeu n'a pas d'achèvement défini. Seul votre grand âge mettra fin à votre carrière. Il est donc hors de question de perdre du temps en prison quand les splendeurs des mers du Sud n'attendent que vous. Alors, souquez ferme, parbleu !

Morgan Feroyd

COMPARATIF
PIRATES GOLD vs PIRATES!

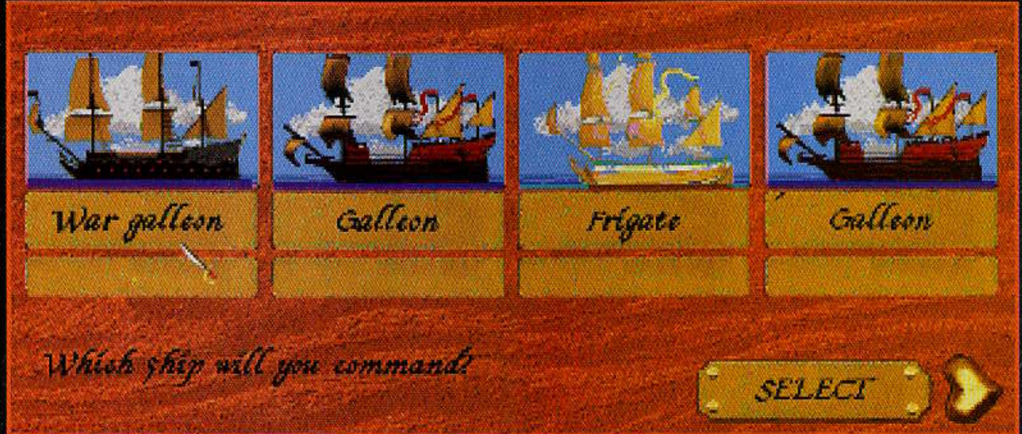
Beaucoup d'entre vous ont certainement passé de nombreuses heures devant Pirates ! Au point que l'écran de votre Amiga avait les vaisseaux sanguins éclatés et que les pixels de vos yeux émettaient un rayonnement intense. Pour l'époque, la réalisation du jeu était excellente. Alors pourquoi les comparer, me direz-vous, puisqu'il s'agit de deux générations différentes ? Parce que c'est l'exemple typique d'une bonne suite.

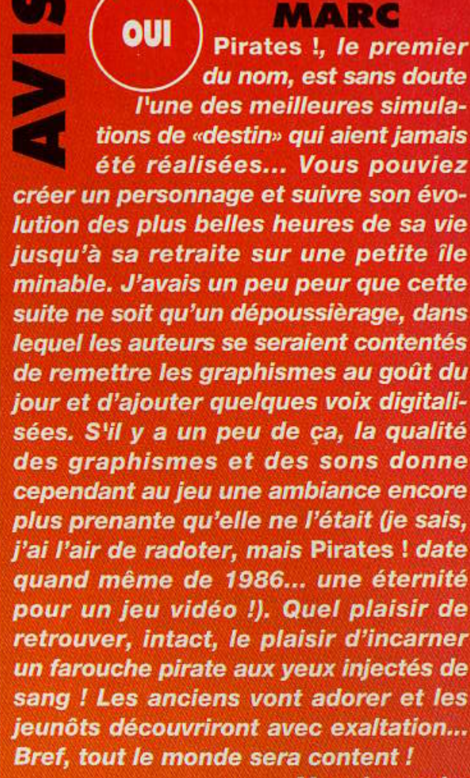
Quand vous allez au cinéma et que vous voyez un bon film, le deuxième volet se révèle la plupart du temps fort décevant car manquant totalement d'originalité. Heureusement, il y a des exceptions ! Eh bien, Pirates Gold en est une : c'est la copie conforme du premier jeu (à quelques détails près) et, pourtant, c'est aussi une suite originale. Les atouts graphiques du deuxième modifiant complètement la vision globale du jeu. Qu'ajouter de plus ? Mes compliments !



A bord de votre galion, vous sillonnez les mers. Accostez près d'un port pour pénétrer dans la ville. Pour trouver un trésor, il vous faut une carte, et faire descendre vos hommes à terre. Une fois le lieu localisé, commencez à creuser...

Votre flotte peut être composée de nombreux navires : pinnace, barque, chaloupe, navire marchand, navire cargo, frégate, galion, galion de guerre. Evidemment chacunes de ces embarcations à des spécifications précises quant à sa résistance, sa capacité de stockage et sa vitesse.





AVIS

OUI

MARC

Pirates !, le premier du nom, est sans doute l'une des meilleures simulations de «destin» qui aient jamais été réalisées... Vous pouviez créer un personnage et suivre son évolution des plus belles heures de sa vie jusqu'à sa retraite sur une petite île minable. J'avais un peu peur que cette suite ne soit qu'un dépoussièrage, dans lequel les auteurs se seraient contentés de remettre les graphismes au goût du jour et d'ajouter quelques voix digitalisées. S'il y a un peu de ça, la qualité des graphismes et des sons donne cependant au jeu une ambiance encore plus prenante qu'elle ne l'était (je sais, j'ai l'air de radoter, mais Pirates ! date quand même de 1986... une éternité pour un jeu vidéo !). Quel plaisir de retrouver, intact, le plaisir d'incarner un farouche pirate aux yeux injectés de sang ! Les anciens vont adorer et les jeunôts découvriront avec exaltation... Bref, tout le monde sera content !

Marc Lacombe

2 MINUTES DE JEU
PREMIERS PAS SUR LE PONT



Tout d'abord vous devez choisir la nationalité de votre personnage ainsi que l'époque dans laquelle il va évoluer. Ensuite, il faut lui attribuer une capacité spéciale (escrime, navigation, médecine, charme ou canonnerie).



Après un combat à l'épée avec votre capitaine, vous réussissez à vous approprier son bateau. Votre personnage se trouve dans un petit port des Caraïbes. Pour commencer, allez dans la taverne locale pour recruter quelques hommes.

Ensuite, rendez vous chez le marchand pour acheter des vivres, quelques autres produits vous seront nécessaires pour faire du commerce. Puis, passez voir le Gouverneur afin qu'il vous confie une mission.





Et voilà ! Plein d'entrain et de projets, vous prenez la mer. Profitez des vents pour optimiser la vitesse de votre bateau. Déjà, se profile un autre port sur une île voisine. Quand soudain, vous apercevez un bateau espagnol...

VERSION

PC *Pirates Gold* est disponible sur *PC*. Il ne devrait pas avoir d'autre version.

GENERIQUE

Editeur : Microprose. Distributeur : Microprose. Conception : Michael Haire. Programmation : Randall Don Masteller, Ned Way, David Mc Kibbin. Graphismes/animation : Paul Murphy, Chris Soares, Harry Teasley, Andy Laken, Murray Taylor, Franck Vivirito. Musique : Ken Lagace, Jim Mc Conkey, Jack Miller, J.S. Bach, Jeffery L. Briggs, Roland Rizzo. Remerciements : Sid Meier.

TESTÉ SUR

PC 486 DX2 50, 8 Mo, cartes S-VGA et Sound Blaster Pro ASP

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386 SX 25 minimum. Mémoire requise : 640 Ko. Mode graphique : S-VGA 512 Ko. Cartes sonores : Adlib, Covox, Soundblaster, Pro audio spectrum, Gold, Roland. Contrôle : clavier/souris. Média : 6 disquettes 3"1/2 HD. Installation disque dur : obligatoire (20 minutes). Espace requis : 17 Mo. Jeu en anglais. Manuel en français. Protection par manuel.

AVIS

OUI MAIS...

MORGAN

Pirates Gold est une vraie réussite. Le jeu est beau, les musiques sont sympathiques, l'animation est bien faite (surtout pour du Super-VGA) et le concept est très intéressant. Le point fort de Pirates Gold est sa multitude de missions et sa diversité de styles. Il mêle le jeu d'action (les combats à l'épée), la stratégie, le wargame (les combats navals et les attaques de fort), l'aventure et la simulation économique. Voilà un jeu complet ! De plus, tous ces aspects s'enchaînent très naturellement. Pourtant, certains défauts entâchent le jeu. Tout d'abord, l'ergonomie n'est pas toujours parfaite. La manœuvre de votre bateau autour des côtes est parfois laborieuse, et vous passez votre temps à accoster et à lever l'ancre. Ce n'est qu'un détail. L'autre point est la lassitude que l'on ressent en jouant. Les trajets sont très longs et ennuyeux. La diversité des missions est très plaisante mais il faut régulièrement changer d'équipage et repartir en mer avec un seul bateau. C'est usant à force ! Pourquoi ces diables de marins vous fuient-ils irrémédiablement comme la peste ? C'est dommage, car la conservation d'une grande flotte et de tous vos hommes vous permettrait de donner un suivi à vos aventures. Mais ne soyons pas trop négatifs car Pirates Gold est quand même un jeu très plaisant qui vous permettra de vous amuser de longues heures durant.

Morgan Feroyd



Holà gente damoiselle ! Vous habitez chez vos parents ? A force de beaux mots et de l'usage malhonnête de votre titre dans l'armée du père, vous finirez par épouser une de ces pulpeuses créatures. Plus tard, elle vous apportera des informations sur la situation des trésors en fouillant dans les affaires de papa... Jolie et efficace la donzelle !



Saletés de mutins ! Moi qui les considèrais comme mes propres enfants... Tout ça parce que je ne les ai toujours payés depuis que nous sommes partis. Quelle ingratitude !

TOP

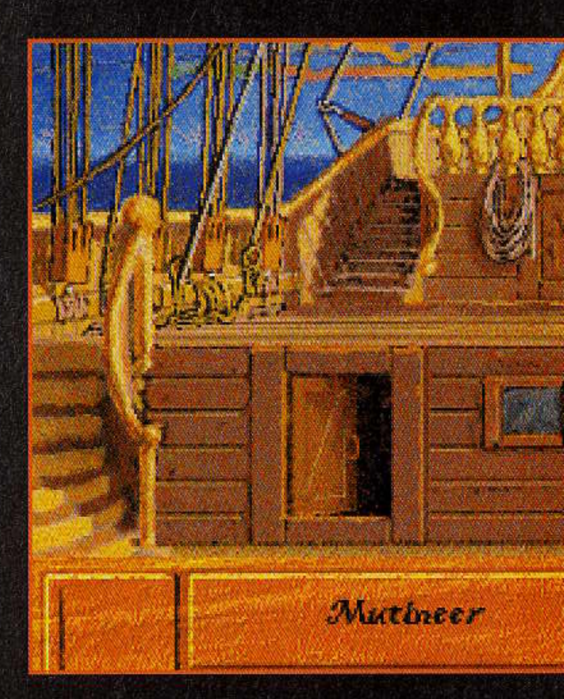
- Des graphismes somptueux
- Une diversité de missions importante
- Un mariage réussi de plusieurs types de jeux

FLOP

- Les voyages trop longs
- La maniabilité des bateaux
- Le fonctionnement répétitif



Dans la cale de votre navire vous pourrez constater l'étendue de votre trésor. Chaques parts des butins, une fois partagés, viendront s'accumuler ici.





Voici la carte des mers que vous allez parcourir. En cliquant sur une ville vous voyez apparaître des informations la concernant : pays d'appartenance, forts, gardes, population, etc. Autre point important, les vents soufflent de l'est vers l'ouest.



Pendant les combats, vous devez choisir la bonne prise au vent pour aller plus vite que votre adversaire et une fois que vous l'avez dans votre ligne de mire...faire feu ! En fonction de votre nombre de canons et d'hommes le bateau ennemi se rendra, coulera ou bien vous abordera.



Pendant les abordages, les mutineries, les duels pour une femme et les combats en ville vous devrez passer maître en l'art de l'épée. Commencez par choisir votre arme (rapière, coutelas ou épée) puis à force de feintes, de bottes et de parades vous viendrez à bout de votre ennemi. Si vos hommes se battent pendant ce temps leur réussite influera sur votre moral.



87%

ACTION ▪
PLATES-FORMES
SIMULATION ▪
AVENTURE ▪▪
ROLE ▪
REFLEXION ▪
SPORT
3D

PIRATES GOLD

PC

PIRATES GOLD MELE AGRÉABLEMENT PLUSIEURS STYLES DE JEUX. LE THEME DES PIRATES EST VRAIMENT ORIGINAL.

90% — **GRAPHISMES**
Les décors ressemblent à des peintures sur toiles. L'ensemble en Super VGA est d'excellente facture.

83% — **ANIMATION**
Même si ce n'est pas l'atout majeur du jeu, elle très bonne et le Super VGA ne«rame pas». Les drapeaux flottant au vent sont superbement réalisés.

78% — **MUSIQUE**
Elle est discrète et plutôt réussie. Les thèmes développés mettent bien dans l'ambiance.

72% — **BRUITAGES**
Ils sont rares mais assez corrects. Pour ce type de jeu, ce n'est pas prédominant.

90% — **PRISE EN MAIN**
L'installation et la configuration de la machine sont très simples. Nul besoin de compulser la doc trois heures avant de commencer.

80% — **JOUABILITE**
Les commandes dans le jeu sont simples et efficaces. Il est regrettable que certaines manœuvres soient difficiles et mal gérées par l'ordinateur.

84% — **DUREE DE VIE**
Les possibilités du jeu sont très vastes. On y revient souvent. La répétition de certaines commandes finit par lasser lors des grandes campagnes.



Difficulté	Joueur	Prix
M (Moyenne)	1	D

MICRO KID'S S

avec TILT et

CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER



Grand concours de création graphique

A vos pinceaux, à vos souris !

A vous de créer la mascotte de Micro Kid's

Sous le haut patronnage du MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE, de la CULTURE et L'INA, MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en lice : les «juniors» (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, les «seniors» (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

le dimanche

SUR



Créateurs,
Envoyez-nous
vos Fanzines.

Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en co





UR FRANCE 3

CONSOLES+

DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...



À 9H50

Tout sur l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, ainsi que le match des champions, le fanzine de la semaine, des démos,et les mascottes sélectionnées pour le grand concours de création graphique. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !



Vos Démos nous intéressent.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cédex 15.

Je désire participer au match des champions :
Nom : .... Prénom : .... Age : ....
Adresse : ....
....
Code postal : .... Ville : .... ☎.........................
Machine : ....

ation avec les équipes de Tilt, Consoles + et PC review, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

France 3

FUN Radio

AMIGA

BLOB

TESTE PAR MARC LACOMBE

A des années-lumière des voix digitalisées et des images de synthèse qui envahissent peu à peu nos micros, voilà un petit jeu sympa et sans prétention. Même si techniquement il nous ramène en arrière, *Blob* saura faire passer de bons moments aux amateurs de casse-tête et de jeux de plates-formes. Que demander de plus ?

INTERET DU JEU 72%

Moins mou que son homonyme cinématographique qui terrorisait les foules des salles obscures dans les années soixante-dix, ce Blob-là serait plutôt du genre caoutchouteux. Vous voyez les «super-balles» en plastique qu'on fait rebondir partout dans la cuisine jusqu'à ce qu'elles finissent dans le bocal des poissons rouges ou à travers le carreaux de la fenêtre ? Eh bien, le Blob en question ressemble un peu à ça ! Notre ami passe son temps à rebondir dans un univers constitué de dalles flottant dans le vide de l'espace.

L'action est présentée en vue du dessus et vous donne parfois carrément le vertige... Les dalles qui se trouvent au-dessous de vous sont plus petites et assombries, et celles qui se trouvent au-dessus sont représentées en pointillés, ce qui permet d'obtenir une évaluation précise de votre position tout en conservant une jouabilité exemplaire.

Pour sortir de chaque niveau, Blob devra libérer ses amis les «Blobettes» (Non, pas les Clodettes !), les guider vers la sortie, ramasser un des éléments pour réparer son vaisseau, ou bien encore recolorier toutes les dalles, un peu à la manière de l'inoubliable *Q-Bert* (ça ne nous rajeunit pas). Mais la sortie n'est pas toujours facile à trouver et toute chute dans le néant spatial est drôlement mortelle. De plus, selon leur texture, les dalles glissent, se brisent ou rebondissent plus ou moins... et parfois même dans la mauvaise direction !

Très vite, l'agilité et les réflexes ne suffiront plus. Il vous faudra aussi utiliser votre matière grise pour résoudre les véritables casse-tête de chaque niveau. Pour compliquer encore les choses (qui n'en ont pas besoin), des monstres terribles vous guettent pour vous pousser dans le vide... Et, comme si cela ne suffisait pas, le temps est limité. Lorsque le compte à rebours sera terminé, une créature malveillante vous pourchassera sans répit. Heureusement, la progression du niveau de difficulté est remarquablement bien dosée, et vous aurez droit à un mot de passe tous les cinq niveaux.

2 MINUTES DE JEU : ET HOP !



Si vous ne réussissez pas à sauter suffisamment haut pour atteindre la dalle qui se trouve au-dessus de vous, n'hésitez pas à descendre...



En effet, vous trouverez peut-être au-dessous une de ces dalles de couleur orange qui vous permettra de rebondir à des hauteurs phénoménales.



Vous vous élèverez ainsi et atterrirez sur la dalle inaccessible du début. Quelques bonds plus tard, vous voilà déjà sens dessus dessous ! Vous suivez ?

AVIS

MARC

OUI !

D'accord, Blob n'est peut-être pas un chef-d'œuvre impérissable, mais j'avoue que je me suis vite laissé prendre au jeu ! L'impression de profondeur est... impressionnante, et le principe du jeu, même s'il manque un peu d'originalité, reste tout de même très efficace. Blob est en fait un agréable mélange d'action et de réflexion au niveau de difficulté remarquablement bien dosé.Plus vous avancez dans le jeuet plus les choses se compliquent (la variété des dalles permet d'obtenir pas mal de situations différentes) et vous devrez faire preuve de toujours plus de réflexe et d'intelligence. Néanmoins, Blob n'apporte pas grand-chose de nouveau et vous risquez de vous en lasser rapidemment. Aussi ne le conseillerais qu'aux vrais amateurs du genre.

Marc Lacombe

COMPARATIF
BLOB vs BOMBUZAL

Blob s'inspire ouvertement du bon vieux Bombuzal, dans lequel vous manipuliez déjà une bestiole rondouillarde et rigolote égarée au milieu d'un labyrinthe de dalles. A première vue, on pourrait penser que Bombuzal est plus orienté vers la réflexion mais, si les premiers tableaux de Blob font appel aux réflexes et à l'agilité, les choses se compliquent par la suite, et la variété des briques fait que le jeu tourne rapidement au casse-tête. Blob bénéficie de plus d'une meilleure réalisation (notamment au niveau de l'animation et des bruitages) ce qui est bien normal étant donné que Bombuzal est déjà vieux de quelques années. Inutile donc de vous conseiller plus.



Si Blob s'inspire d'un logiciel, c'est de Bombuzal. Si vous avez aimé celui-ci, vous aimerez Blob.

AVIS

OUI, mais...

PETER

C'est certainement avec beaucoup de plaisir que vous arborderez les premières parties de Blob. Son concept est un fameux mélange, dont les ingrédients, qui ne manquent pas de goût, proviennent de célèbres recettes telles que Sweek, Bombuzal et Q-Bert. La réalisation n'étant pas en reste, je suis sûr que vous apprécierez l'animation plutôt comique du personnage. Blob a effectivement plusieurs attitudes rigolotes et, quand il effectue un saut périlleux, le petit «hiyaa» qu'il pousse joyeusement est très amusant.
Mais attention, vous connaissez le principe «cuisine nouvelle» : ce n'est pas parce que le mets est fin qu'il est forcément copieux. Malgré les cinquante niveaux disponibles, Blob n'est malheureusement pas un soft immortel. Et ce n'est pas le contrôle délicat du sprite qui va arranger les choses. Profitez donc de la facilité des premiers niveaux pour vous entraîner un maximum sur la manipulation de Blob.

Peter Kapok

LES PLANS FOIREUX DU DOCTEUR MARCUS

Si vous aimez les sensations fortes, je vous conseille de jouer à Blob dans le noir, avec l'écran placé horizontalement entre vos jambes, comme si vous regardiez au fond d'un puits ! On vous prendra sûrement pour un dingue, mais la sensation de vertige est assurée !

Attention ! Si vous tombez de trop haut, ou si vous vous cognez la tête contre la dalle du dessus, vous risquez d'assommer notre malheureux petit Blob !

Editeur : Core Design. Distributeur : Virgin. Programmation : Jonnathan Hilliard. Graphismes : Billy Alisson, Jonnathan Hilliard. Bande-son : Martin Iveson.

VERSIONS

AMIGA

Blob est disponible sur *Amiga*. Pas d'autre version prévue pour le moment.

TESTE SUR

Amiga 500 avec 1 Mo de Ram et deux lecteurs de disquette.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles. Mémoire requise : 1 Mo. Contrôle : Joystick. Média : 1 disquette 3"1/2 DD. Jeu en anglais. Manuel en français. Protection logicielle.

TOP

- L'impression de profondeur est excellente
- La progression de la dificulté est bien dosée

FLOP

- Le jeu manque un peu d'originalité
- Le maniement du personnage exige de l'entraînement

72%

ACTION	■■■
PLATES-FORMES	■■■
SIMULATION	
REFLEXION	■
SPORT	
AVENTURE	
ROLE	
3D	■

BLOB

A — MALGRE SON PEU D'ORIGINALITE, *BLOB* EST UN JEU ATTACHANT, BENEFICIANT D'UNE BONNE REALISATION. MAIS SEULS LES AMATEURS APPRECIERONT VRAIMENT.

65% — GRAPHISMES
Le Blob a une bouille sympa mais les dalles sont plutôt banales et le décor se limite à quelques étoiles sur fond noir (ce qui explique les photos tristounettes).

82% — ANIMATION
Les mimiques du personnage sont hilarantes (les auteurs auraient même pu en rajouter !) et l'animation des étoiles et des dalles donne une excellente impression de profondeur.

78% — MUSIQUE
La musique qui accompagne le jeu est assez entraînante, mais je vous conseillerais tout de même de la couper pour mieux profiter des bruitages.

84% — BRUITAGES
Les bruitages, inspirés de l'univers du dessin animé, sont très réussis... «L'animal» pousse des cris bizarres et émet de drôles de bruits à chaque rebondissement !

64% — PRISE EN MAIN
Le maniement du personnage est assez difficile au début mais on apprend vite à gérer la force d'inertie et tout devient alors plus facile !

80% — JOUABILITE
Une fois l'inertie maîtrisée, Blob se dirige au doigt et à l'œil.

65% — DUREE DE VIE
Les niveaux sont assez nombreux et la progression de difficulté bien dosée. Passé le plaisir de la découverte, vous risquez de vous lasser assez vite.

Difficulté	Joueur	Prix
M Moyenne	1	C

ONE STEP BEYOND



TESTÉ PAR JACQUES HARBONN

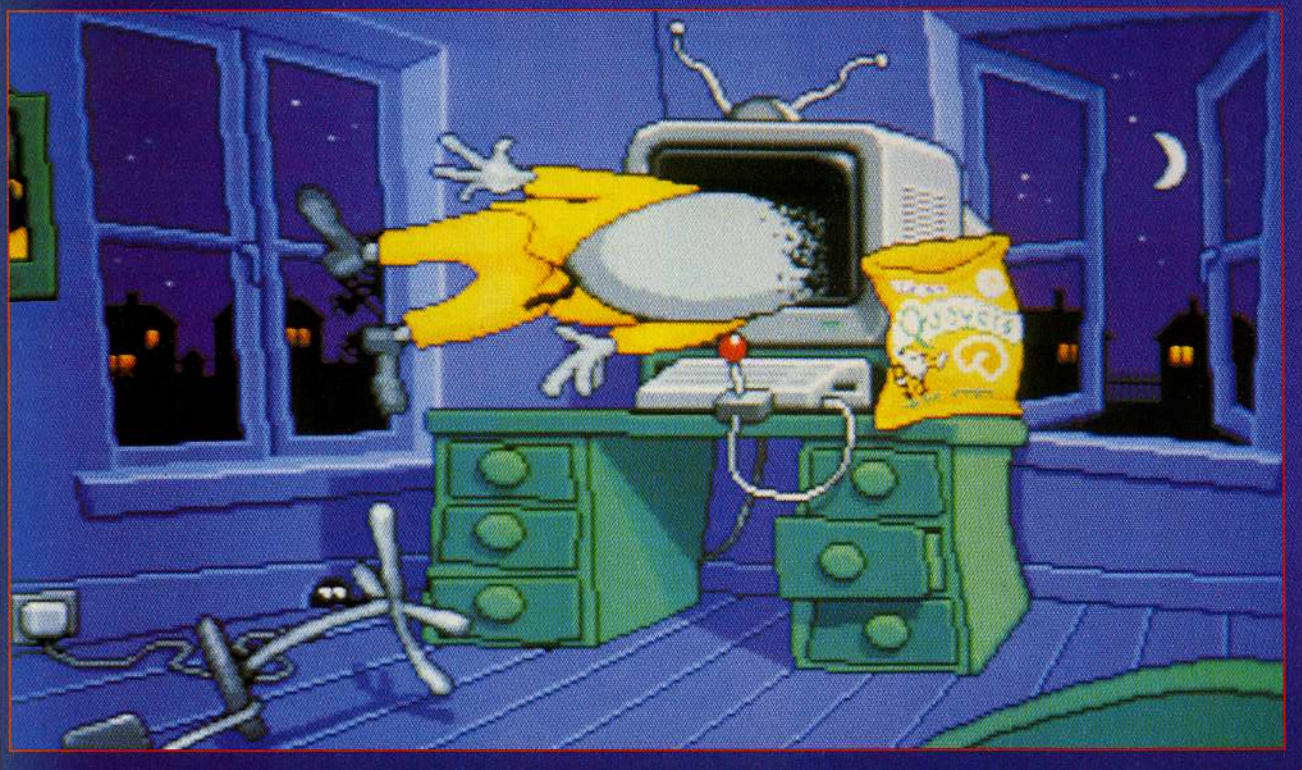
A Lecteur assidu de *Tilt*, vous savez déjà que *One Step Beyond* n'est autre que la suite de *Push Over*, l'excellent jeu de réflexion qui, en son temps, avait reçu le *Tilt* d'Or. Ce deuxième épisode saura vous tenir de longues heures en haleine,à condition de ne pas trop penser à son modèle.

Dans *Push Over*, la fourmi s'était dévouée pour aller récupérer les Quavers (sorte de chips au fromage) de son chien de patron. Dans ce second épisode, c'est le quadrupède lui-même qui entre en scéne. Alors qu'il est tranquillement en train de jouer à *Push Over*, il se fait aspirer par l'écran de son ordinateur et se retrouve plongé dans un monde étrange. Pour s'en sortir, il devra passer les cent niveaux casse-tête qui composent le jeu. Le principe est d'une simplicité désarmante. Notre ami doit sauter de la plate-forme de départ à celle d'arrivée en faisant disparaître toutes les plates-formes intermédiaires (il lui suffit le plus souvent de marcher dessus).

Notre chien dispose de divers modes de déplacement. Il peut sauter sur les plates-formes situées à proximité, soit latéralement, soit en haut, en diagonale. Il lui est également possible de se laisser tomber sur celles du dessous. Les chutes sont cependant dangereuses pour ce canin de constitution fragile. S'il peut sauter un étage sans aucune conséquence, il restera assommé quelques instants après une chute de deux étages. Et, s'il lui prend la fantaisie de se laisser choir de plus haut, il ne se relèvera pas.

La difficulté tient au temps limité et à la disposition et aux caractéristiques des plates-formes. Il y a celles qui doivent être activées dans un ordre particulier, celles qui vous projettent automatiquement dans différentes directions, ou encore celles qui font disparaître directement une rangée horizontale ou diagonale de plates-formes, et d'autres qui les font réapparaître. Les dernières sont encore plus particulières; plates-formes temporisées disparaissant progressivement, plates-formes «intermittentes» rentrant et sortant à intervalles réguliers et enfin plates-formes de sécurité, totalement fixes. (Ouf ! vous suivez ?)

Tout comme dans *Push Over*, chaque tableau réussi vous donne droit à un «jeton» utilisable pour reprendre un tableau juste avant une erreur fatale. Un système de code permet de progresser plus aisément. C'est pas toujours très facile !



Ooops ! L'écran de l'ordinateur «aspire» purement et simplement notre ami, pour le conduire dans un univers de puces (normal pour un chien, n'est-ce pas Dogue ?)



Que ne ferait-on pour un paquet de Quavers ? Cependant, il faut parvenir au tableau ultime pour récupérer l'intégralité des dix paquets.

AVIS

OUI !

JACQUES

La preview jouable que nous vous avions présentée le mois dernier m'avait déjà rivé un bon moment devant mon écran. Cette version définitive ne m'a pas déçu, bien au contraire. La présentation très «cartoon» s'est encore étoffée, occupant la quasi-totalité de la première disquette. Le jeu lui-même est passionnant. Si tous les tableaux font appel à l'analyse et la logique, certains nécessitent en outre une grande rigueur d'exécution. La progression de la difficulté est excellente. Les premiers tableaux ne posent aucun problème une fois assimilés les principes de base. Mais il en va tout autrement des tableaux de haut niveau, qui fourmillent de plates-formes spéciales aux effets diversifiés. Il faut alors procéder par étape en effectuant de nombreux essais : l'analyse de ses erreurs ouvre la voie de la réussite. **One Step Beyond,** ***bien que légèrement inférieur à*** **Push Over** ***(au niveau de l'originalité principalement), passionnera tous les amoureux de casse-tête qui aiment bien se creuser la cervelle...***

Jacques Harbonn

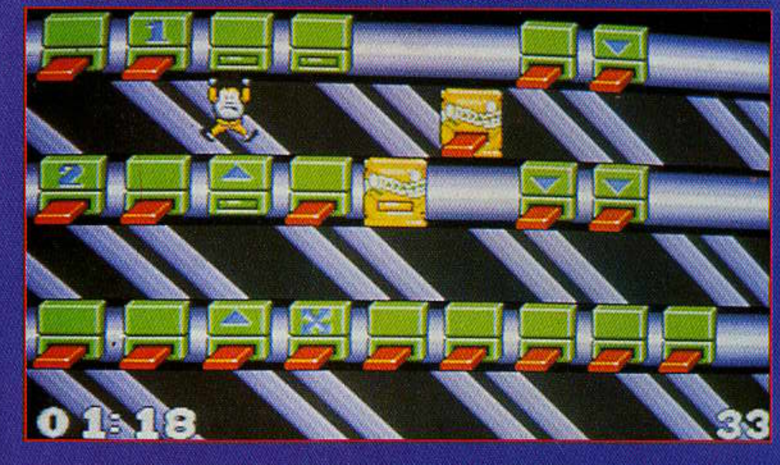
Ce tableau, avec ses séries d'enchaînements automatiques, pourrait vous retenir un bon moment. Procédez par étape pour trouver la meilleure action.



La touche «pause» rappelle la signification des icônes des plates-formes spéciales, qui sont d'ailleurs assez explicites, contrairement à celles de Push Over. Vous disposerez même en prime d'un conseil succinct pour résoudre le tableau en cours.



Les plates-formes numérotées doivent être activées dans le bon ordre. N'oubliez surtout pas de conserver une plate-forme d'accès à la sortie !



QUELQUES ASTUCES...

Voici quelques conseils pour vous aider à progresser un peu plus facilement. Si vous vous trouvez face à un tableau complexe et disposez d'un court laps de temps, la meilleure façon de procéder est le plus souvent de jeter son dévolu sur les plates-formes spéciales de fermeture. A l'inverse, si le temps ne vous presse pas, prévoyez de nombreuses chutes avec la perte de conscience temporaire qui en résulte.

Editeur : Ocean. Distributeur : Ocean. Programme : Nick Tuckett. Graphismes : Bryan King , Ian Harling , Phillip Chin. Bande-son : Dean Evans , Keth Tinman. Conception : Charles Partington. Développement : Red Rat Software.

VERSIONS

PC AMIGA

Le jeu est disponible sur *Amiga*. La version *PC* suivra très rapidement.

TESTÉ SUR

Amiga 500 avec 2 Mo de RAM et deux lecteurs de disquettes.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles. Mémoire requise : 512 Ko. Contrôle : Joystick (indispensable). Média : 2 disquettes 3"1/2 DD. Installation disque dur : impossible. Jeu en anglais. Manuel en français. Protection : disquette.

ONE STEP BEYOND

TOP

- Un jeu simple et prenant
- Une bonne progression de difficulté
- Une animation très soignée

FLOP

- Moins original et «magique» que *Push Over*
- Pour amateurs de logique exclusivement



Pas de panique ! Comme vous le voyez, le temps est trop limité pour passer sur toutes les plates-formes. Il faut donc mettre à profit la série de dalles de fermeture en évitant les tremplins.

CONCOURS ONE STEP BEYOND

A l'occasion de la sortie de ce logiciel,* Tilt et Ocean *organisent un concours. Vous trouverez toutes les explications utiles un peu plus loin dans le journal. Alors, faites fumer à plein régime vos petites cellules grises, et envoyez-nous au plus vite vos meilleurs «scores», vous ne serez certainement pas déçu.

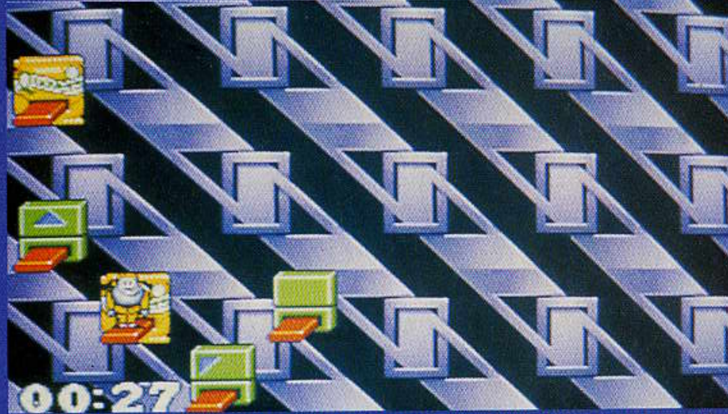
2 MINUTES DE JEU

FAITES CHAUFFER LES NEURONES

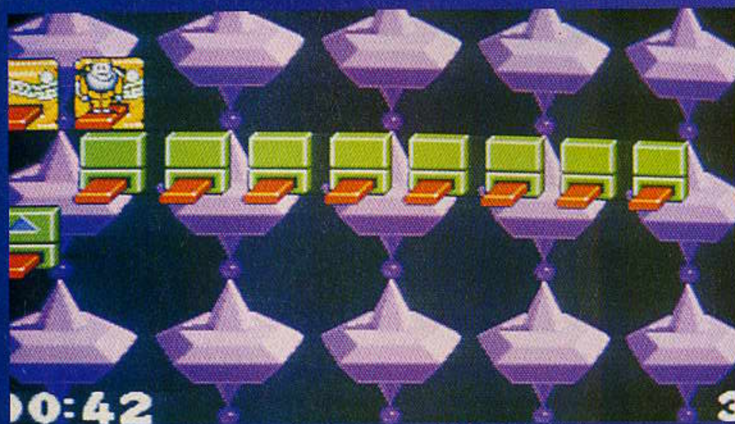
Voici la solution, pour faciliter votre apprentissage, des quatre premiers tableaux.



Rien de plus simple : un petit pas à gauche, un grand pas à droite et voilà, le tour est joué !



Tout d'abord, effectuez un grand saut à droite. Puis laissez-vous tomber sur la plate-forme de gauche, et assistez à vos voltiges automatiques.



Sautez de deux en deux vers la droite jusqu'à l'extrémité et revenez vers la gauche en utilisant les plates-formes restantes. Le tremplin (la plate-forme avec la flèche) vous projettera sur l'aire d'arrivée.



Sautez sur la plate-forme de gauche au même niveau, et laissez-vous descendre sur la colonne de droite. Le timing est capital car vous devez retomber sur une plate-forme «intermittente». Sautez à gauche sur l'arrivée.



La dalle temps limité (celle avec le sablier) impose une grande rapidité d'exécution une fois que l'on a posé le pied dessus une première fois. Il faut donc savoir à l'avance ce que vous comptez faire ensuite et l'exécuter sans hésitation.



Ce tableau est beaucoup plus simple qu'il n'y paraît, à condition de gérer intelligemment les dalles de fermeture.

AVIS

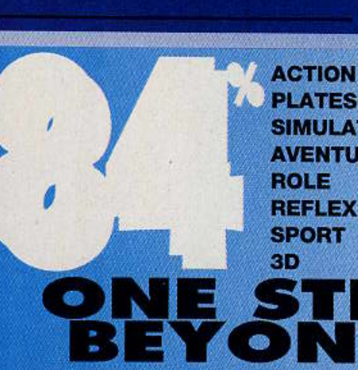
OUI !

SPIRIT *Tout amateur que je suis de jeux de réflexion, à l'instar de Jacques, j'ai testé avec plaisir ce second volet de Push Over. J'ai particulièrement aimé le style des problèmes proposés, et les multiples possibilités de raisonnement à partir de règles simples. Il existe plusieurs façons de réussir un tableau. La réalisation est en outre d'un bon niveau pour ce type de jeu. L'intro est superbe et la qualité de l'animation ne se dément pas tout au long du jeu. Certes, le sprite est petit, conséquence obligée d'un jeu à étages multiples réalisé sans scrolling. En revanche, le chien fait preuve d'une grande richesse d'expressions. Il s'endort lorsqu'on le laisse inactif et saute de joie s'il termine avec succès un tableau ou mime sa déception dans le cas contraire. Ses oreilles flottent au vent et il effectue à l'occasion de jolies pirouettes. S'il tombe dans le vide, il exprime une vive stupéfaction semblable à celle de Vil Coyote. Seul petit regret : l'animation complémentaire qui conclut les changements de «monde» est un peu fruste. One Step Beyond plaira à tous les amateurs de logique. Moi, j'achète.*

Spirit

COMPARATIF
ONE STEP BEYOND vs PUSH OVER

Le jeu le plus proche de One Step Beyond n'est autre que le premier volet des mêmes aventures, Push Over. Les deux jeux sont prenants et variés, mais ma préférence va tout de même à Push Over. Celui-ci est plus original et bénéficie d'un effet «magique» lorsque l'on assiste à l'enchaînement plus ou moins complexe de l'écroulement des dominos. En revanche, l'animation de One Step Beyond est un peu plus variée. De toute manière, dans un cas comme dans l'autre, vous ne serez pas déçu par votre achat.



84%

- ACTION
- PLATES-FORMES ▪▪
- SIMULATION
- AVENTURE
- ROLE
- REFLEXION ▪▪▪
- SPORT
- 3D

ONE STEP BEYOND

A — UN JEU DE LOGIQUE À LA FOIS DIVERSIFIÉ ET SIMPLE AVEC UNE PROGRESSION DE DIFFICULTÉ PARFAITE ET UNE BONNE QUALITÉ D'ANIMATION.

72% — GRAPHISMES
Les graphismes sont très simples et bien lisibles. En revanche, les fonds auraient gagné à être plus travaillés.

84% — ANIMATION
La présentation est superbe et les animations en cours de jeu d'une grande diversité.

72% — MUSIQUE
Agréable au début, elle devient un peu lassante à long terme.

70% — BRUITAGES
S'ils ne sont pas très nombreux, ils sont en contrepartie assez évocateurs.

85% — PRISE EN MAIN
Les règles s'assimilent en quelques secondes et la touche pause rappelle la signification des plates-formes spéciales.

86% — JOUABILITE
La jouabilité est excellente, votre chien réagit au quart de tour, même en cas d'enchaînement complexe.

86% — DUREE DE VIE
Il ne faut pas plus de 2 à 3 heures pour franchir les 30 premiers tableaux, mais après, c'est une toute autre histoire...

Difficulté	Joueur	Prix
M (Moyenne)	1	C

SOCCER KID

TESTÉ PAR MARC LACOMBE

AMIGA

Collez-lui un simple ballon de foot entre les pieds, et le héros de *Soccer Kid* vous réalise des acrobaties qui feraient passer Jean-Pierre Papin pour un hippoppotame unijambiste... Mais le plus grand exploit de *Soccer Kid* est encore de réussir à renouveler un genre qui s'enlisait jusqu'ici dans la banalité : le jeu de plates-formes !



S*occer Kid* commence par une intro très réussie dans laquelle on voit un méchant extraterrestre, collectionneur de trophées, voler la coupe du monde de football... Suite à un incident de téléportation (mais que fait Scotty ?), la coupe se brise en cinq morceaux qui retombent en différents points du globe. Armé seulement de son ballon de foot, le héros du soft va tenter de récupérer les cinq morceaux de la coupe à travers cinq niveaux (Angleterre, Italie, Japon, Russie, et USA. Les différents pays traversés sont de plus en plus vastes et difficiles.

Toute l'originalité du soft réside en fait dans la façon dont vous allez manier le ballon. En shootant simplement dedans (plus ou moins fort, au ras du sol, en hauteur, ou même en diagonale), vous pourrez vous débarrasser des gêneurs qui tentent de faire obstacle et même démolir de solides murs de pierre. En général, le ballon rebondit et revient vers vous, mais il vous faudra assez souvent lui courir après (au cas où celui-ci éclaterait sur des pics, il suffit de maintenir le bouton de tir enfoncé quelques secondes pour en faire apparaître un nouveau). Vous pouvez amasser les divers bonus à votre disposition (vies supplémentaires, énergie, ou super-chaussures façon Sonic), et il est possible de les acquérir en lancant simplement le ballon dessus, ce qui se révèle bien pratique.

Le ballon peut également vous servir de trampoline et vous permettre de sauter plus haut. Notre adorable bambin fait la collection d'images de foot et si vous réussissez à récolter les onze images (l'équipe au complet) qui se cachent dans chaque niveau, vous aurez droit à de petites séquences de bonus et pourrez gagner un des cinq morceaux de la coupe... Mais rien ne vous oblige à ramasser ces cartes et vous pouvez parfaitement jouer en essayant simplement d'aller le plus loin possible.

COMPARATIF
SOCCER KID vs ARABIAN NIGHTS

Grosse tête, chevelure brune, grands yeux ébahis... Le héros de Soccer Kid est presque le frère jumeau de celui d'Arabian Nights... Normal, ces deux softs nous viennent du même éditeur et ont été réalisés en partie par la même équipe. Mais Soccer Kid l'emporte haut la main, grâce à son indéniable originalité. Arabian Nights mélangeait jeu de plates-formes et shoot'em up, avec un soupçon d'aventure, mais restait tout de même assez classique, alors que Soccer Kid et son ballon magique amènent vraiment quelque chose de nouveau dans le petit monde du jeu de plates-formes.



QU



Quel équilibre ! En grimpant sur la balle, vous pourrez sauter plus haut !

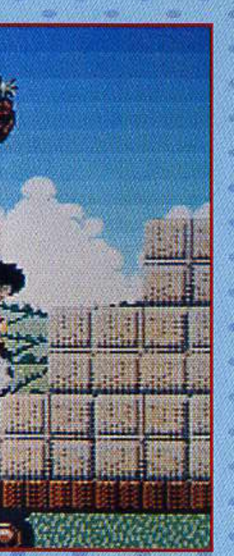
Tête en l'air ! Un mouvement spectaculaire qui permet de propulser la balle au loin.

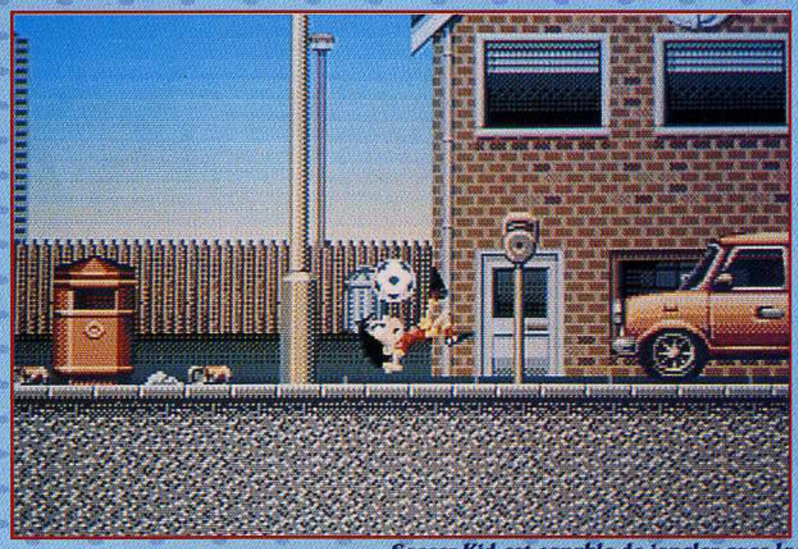


SOCCER KID

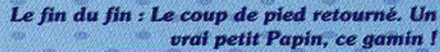
Il est possible de dégommer vos adversaires à coups de ballon... Certains disparaissent au premier choc, mais d'autres sont plus coriaces.

LLE EMOTION !





Soccer Kid est capable de jongler avec la balle sur le nez comme une otarie.



Le fin du fin : Le coup de pied retourné. Un vrai petit Papin, ce gamin !





AVIS

OUI !

MARC

Je croyais avoir tout vu en matière de jeux de plates-formes et le genre commençait à me lasser sérieusement (et je suis poli !), mais le petit bonhomme de Soccer Kid m'a enfin redonné espoir !

Ici, pas de flingue laser, d'épée ou de boomerang, mais simplement un ballon qui sert à la fois de projectile, de moyen de transport et de trampoline. Il est possible l'utiliser de plein de manières différentes, et c'est ce qui fait tout le charme de ce soft... C'est vraiment un plaisir d'apprendre à maîtriser le ballon et d'utiliser toutes les possibilités qu'il offre au cours du jeu. D'autant plus que la jouabilité est exemplaire, le programme se montrant même parfois «généreux» (sans trop en avoir l'air), vous laissant récupérer des ballons qui, normalement, auraient dû tomber dans un gouffre ou éclater au contact de pics ! Même si, comme moi, vous êtes devenu, par la force des choses, un «déçu du jeu de plates-formes», essayez Soccer Kid... Ce soft va vous redonner goût à la vie !

Marc Lacombe

Editeur : Chrisalis. Distributeur : Virgin. Conception : Neil Adamson, Nigel Little, Matt Furniss. Programmation : Pete harrap, Shaun Hollingworth. Graphismes : Neil Admason, Phil Hackney, Paul Dobson. Bande-son : Matt Furniss.

VERSION



Le jeu est disponible sur *Amiga*. Pas d'autre version prévue pour le moment.

TESTÉ SUR

Amiga 500 avec 1 Mo de Ram et deux lecteurs de disquettes.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles. Contrôle : Joystick, clavier. Média : 4 disquettes 3"1/2. Installation sur disque dur : impossible. Jeu en français. Manuel en français. Protection par manuel.

TOP

- L'idée des différentes utilisations du ballon est originale
- Une jouabilité incroyable malgré le nombre impressionnant de coups

FLOP

- Les musiques sont légèrement répétitives
- La fenêtre de jeu est un peu petite

2 MINU
PAPINADE





Vous devriez rapidement acquérir une parfaite maîtrise du ballon et réussir d'incroyables acrobaties qui vous permettront d'atteindre des endroits «a priori» inaccessibles.



Petite visite à Venise où des garçons de café vous balancent des pizzas à la figure !



Le climat se refroidit sérieusement en Russie... Vous y croiserez de dangereux amateurs de luge et des militaires bardés de médailles.

Ce sumo photographe dispose d'un flash éblouissant qui vous paralyse pendant une seconde.



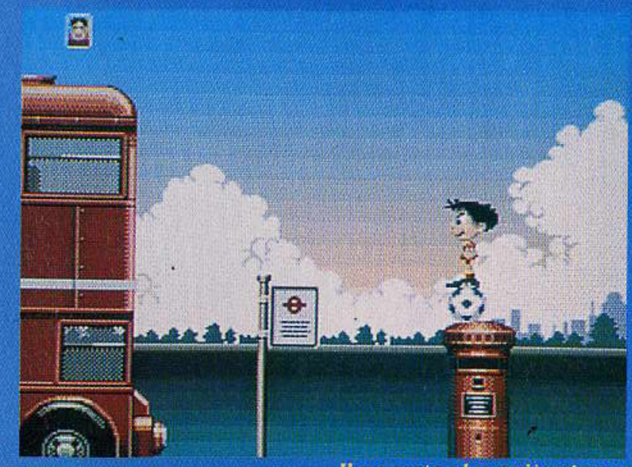
N'ayez aucune pitié pour ces malheureux moutons écossais, ils sont aussi dangereux que leur maître, un berger fort mécontent de vous voir dans son pré.



S DE JEU À GOGO !



Pour grimper sur le toit de ce bus londonien, lancez d'abord la balle en l'air. Puis prenez votre élan et sautez pour la placer, d'un habile coup de tête, sur le dessus de la colonne.



Il ne reste plus qu'à grimper sur la balle et... à vous tenir en équilibre dessus. Son élasticité vous permettra de sauter beaucoup plus haut et d'atteindre les bonus placés sur le toit du bus.

AVIS — MORGAN

OUI mais...

Moi, j'aime pas les jeux d'plates-formes, j'aime pas l'foot et j'aime pas les fruits de mer... Alors pensez si j'avais des «a priori» défavorables sur ce soft ! Pourtant, j'avoue que Soccer kid m'a impressionné. Même si la musique est un peu répétitive et si les décors manquent de couleur, la réalisation se révèle excellente (l'animation est réussie, le niveau de difficulté bien dosé et la jouabilité exceptionnelle). De plus, le thème choisi est original et très bien exploité. Soccer Kid est un bon jeu de plates-formes, qui séduira à coup sûr les amateurs... Les autres devraient même y jeter un coup d'œil, pour se faire une bonne surprise. Je ne suis pas un fan du genre, mais si j'achetais un jeu de plates-formes, je choisirais celui-là.

Morgan Feroyd

Le tackle permet de passer dans les couloirs un peu bas de plafond... Les graphistes ont soignés les détails : plus vous avancez dans les grottes et plus la luminosité baisse.



87%

ACTION	■■■
PLATES-FORMES	■■■
SIMULATION	
AVENTURE	
ROLE	
REFLEXION	■
SPORT	
3D	

SOCCER KID

A — UN JEU DE PLATES-FORMES, ORIGINAL ET BIEN RÉALISÉ, OÙ L'UTILISATION DU BALLON CHANGE TOUT. LES ACROBATIES DU HÉROS SONT UN RÉGAL !

80% — GRAPHISMES
Les décors de fond sont très détaillés et restent pourtant très lisibles. Les personnages ont des looks très sympas et ne manquent pas d'originalité.

85% — ANIMATION
Les mouvements du héros sont nombreux et spectaculaires. Vous aurez droit en prime à quelques animations «superflues».

70% — MUSIQUE
Les musiques sont très réussies mais manquent légèrement de variété, même si l'orchestration varie en fonction du pays visité.

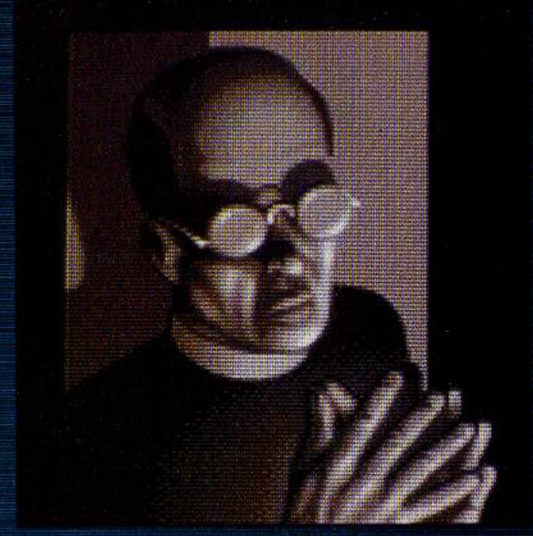
76% — BRUITAGES
Les bruitages manquent légèrement d'originalité mais sont suffisamment efficaces pour rythmer correctement l'action.

70% — PRISE EN MAIN
Les mouvements sont tellement nombreux qu'il faut un moment avant de les maîtriser. Le manuel explique très bien le maniement du personnage.

90% — JOUABILITE
Les rebonds de la balle et les mouvements du personnage sont parfaitement synchronisés, ce qui permet de réaliser des acrobaties spectaculaires.

80% — DUREE DE VIE
Les niveaux sont vastes et nombreux. Il vous faudra un bon moment avant d'en venir à bout.

Difficulté	Joueur	Prix
M (Moyenne)	1	D


THE CHAOS

TESTÉ PAR DOGUE DE MAUVE

ST

***Chaos Engine*, considéré comme l'un des meilleurs jeux d'action de la ludothèque Amiga, est désormais disponible sur *ST*. Un grand merci aux Bitmap Brothers qui n'ont pas oublié leurs origines (ils ont démarré avec *Xenon* sur *ST*) et continuent d'adapter leurs hits sur la machine d'*Atari*.**

Le chaos s'est emparé du monde. A l'origine de cette catastrophe, une machine infernale mise au point par le Baron Fortesque, un savant du XIXe siècle au cerveau torturé. The Chaos Engine a petit à petit modifié le paysage et les créatures vivant aux alentours. Pour éviter que son influence ne s'étende inexorablement, les survivants ont fait appel aux mercenaires les plus téméraires. Six hommes se sont présentés mais seuls deux d'entre eux se lanceront à l'assaut de la machine maudite et de son créateur.

L'atout majeur de *The Chaos Engine* est sans conteste son mode deux joueurs. Si vous jouez seul, l'ordinateur dirigera l'autre mercenaire, mais le jeu sera mille fois plus fun si vous jouez avec un frère, un copain, une petite amie ou, si vraiment vous n'avez personne d'autre sous la main, votre concierge. Chaque personnage a ses caractéristiques propres : habileté, vitesse, résistance, puissance de tir, arme spéciale, etc. Pour vos premières parties, vous souhaiterez sans doute utiliser un personnage avec une résistance élevée, histoire de tenir tête plus de quelques minutes aux mutants assoiffés de sang qui pullulent dans les contrées du chaos.

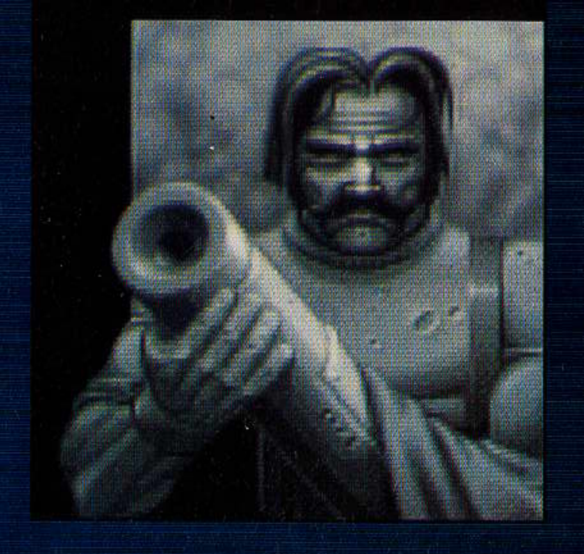
The Chaos Engine* est une sorte de super *Gauntlet. L'action, vue du dessus, se déroule le long d'un scrolling multidirectionnel de bonne facture. Si chaque personnage peut agir à sa guise dans les limites de l'écran, on se rend rapidement compte qu'il est préférable de rester ensemble et de coopérer pour mieux progresser. Il faudra, dans chaque sous-niveau, vous frayer un chemin au milieu des décors et des créatures hostiles, et résoudre des énigmes simples (clefs à trouver, objets à détruire) et surtout «déchaotiser» les étranges antennes qui parsèment le paysage. Ceci dit, puisque les deux héros ne peuvent pas se tirer dessus, rien ne vous empêchera de profiter d'un personnage agile pour récupérer des bonus ou des pièces de monnaie au nez et à la barbe de votre coéquipier.



Si elles ne sont pas très difficiles à éliminer, ces araignées géantes ont la particularité de toujours se déplacer en groupe. Il serait peut-être bienvenu d'utiliser une bombe pour vous en débarrasser.

Avec cet argent, vous pourrez améliorer les caractéristiques de votre personnage, lui offrir des vies supplémentaires, voire même ressusciter un partenaire malchanceux. Pour atteindre le dernier niveau du jeu, il vous faudra faire preuve de beaucoup d'habileté dans le maniement du joystick et d'une certaine jugeotte dans l'utilisation de votre pécule. Heureusement, à la fin de chaque niveau, vous obtiendrez un mot de passe pour repartir à ce stade.

Bref, malgré une bande sonore indigente bien en deça de celle de la version *Amiga*, *Chaos Engine* est un jeu d'action intelligent qui fait honneur au *ST*. Pour les amateurs de *Gauntlet*... et tous les autres !





ENGINE

RENEGADE





Voici un exemple de «fiche de personnage». A gauche, ses caractéristiques, à droite le panneau qui vous permettra d'améliorer ses performances (point par point ou globalement).

AVIS

OUI !

DOGUY

Il y a de cela quelques années (j'étais fort jeune alors), je découvrais Gauntlet dans une salle d'arcade de fête foraine. Ce fut le choc ! Un jeu d'héroïc-fantasy jouable à plusieurs, avec une foule de monstres à annihiler, de clefs à trouver et d'objets à récupérer. Un peu plus tard, le jeu vit le jour sur ST, suivi de l'excellent Gauntlet II. Puis, jusqu'à aujourd'hui, plus rien. Heureusement, de ce néant a surgi The Chaos Engine ! Avec ce nouveau jeu de Renegade, j'ai retrouvé les sensations de ma prime jeunesse. Les graphismes, signés Dan Malone, sont superbes et exploitent à merveille les seize couleurs du ST, l'animation est d'excellente facture, le scrolling correct et la jouabilité plus qu'honorable. Seul hic : une bande-son plutôt maigre (aux voix digits et à la musique évolutive de la version Amiga se sont substitués quelques bruitages). C'est dommage mais ça n'empêche pas The Chaos Engine d'être un grand jeu sur ST, à l'heure où la plupart des éditeurs délaissent la machine d'Atari. Merci aux Bitmap Brothers pour cette cure de jouvence !

Dogue de Mauve

COMPARATIF

THE CHAOS ENGINE vs GAUNTLET II

Si les clones de Gauntlet n'ont cessé de fleurir il y a trois ou quatre ans, la référence du genre reste Gauntlet II. Celui-ci reprenait les éléments de Gauntlet (héros multiples, monstres, système de jeu) en améliorant les graphismes et en rajoutant des effets bizarres et des bonus/malus tarabiscotés (on se souvient du «IT», une maladie contagieuse qui attirait tous les monstres autour de vous). The Chaos Engine établit une nouvelle norme en matière de jeu «à la Gauntlet». Grâce à ses superbes graphismes, son ambiance travaillée et sa jouabilité excellente, il surpasse son modèle. Cependant, Gauntlet II reste l'un des très rares jeux où l'on peut jouer à quatre simultanément (grâce à un quadrupleur de joystick).



Gauntlet II était jusqu'à présent la référence du genre mais il a mal vieilli face à Chaos Engine.

AVIS

OUI ! **VLADIMIR**

Je partage parfaitement l'enthousiasme de Doguy. Je ne suis pas spécialement un nostalgique du ST, mais cela fait extrêmement plaisir de voir que des éditeurs s'intéressent encore à cette machine et nous procurent un jeu aussi bon que **The Chaos Engine.**
Il faut dire que les **Bitmap Brothers** ***nous ont habitués à des jeux d'une excellente qualité, dont certains comptent parmi les chefs-d'œuvre de la micro ludique.***
The Chaos Engine ***ne déroge pas à la règle, les graphismes sont superbes, la bande-son reste honnête pour un ST (c'est-à-dire malheureusement très en-deçà de celle de l'Amiga) et, surtout, on se retrouve immédiatement plongé dans l'action.***
Les jeux à deux ne sont pas légion et c'est vraiment dommage, car le plaisir de jouer prend alors une toute autre dimension. C'est là un des atouts importants de **The Chaos Engine.** ***Grâce à une très bonne maniabilité, vous et votre équipier aurez vite la sensation de former un véritable commando. Moi, en tout cas, j'y retourne sans plus tarder !***

Vladimir Clausse

2 MINUTES DE JEU
CHASSE AUX BONUS !



Dans le premier monde, après vous être débarrassé des nuisibles, vous arrivez dans une vaste clairière. Ne montez pas tout de suite, allez plutôt chercher la clef à droite.



La clef ouvre un passage au sud qui vous permet de récupérer quelques bonus (armes, nourriture...) qui vous seront bien utiles pour la suite des événements.



Attention en remontant, les golems mutants sont nombreux et bien décidés à avoir votre peau. Pour vous en dépêtrer, tirez devant vous sans discontinuer.



Heureusement, vous trouverez sur le sol, un bonus qui vous permet d'arroser copieusement vos adversaires. N'hésitez pas non plus à utiliser vos armes spéciales.

Lorsque les ennemis surgissent de partout, il faut faire preuve de précision. Dieu merci, les Bitmap Brothers ont soigneusement dosé la difficulté en disséminant des armes et des «smartbombs» un peu partout.

VERSIONS





Le jeu existe sur *ST* et sur *Amiga* (cette version étant un peu plus réussie). On se prend à rêver d'une version *PC*.

Editeur : Renegade. Distributeur : Mindscape. Design : Simon Knight et Eric Matthews. Programmation : Steve Cargil et Mike Montgomery. Graphismes : Dan Malone. Bande-son : Joi.

TESTÉ SUR

Atari 1040STE avec deux joysticks.



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Atari ST, STE. Mémoire requise : 512 Ko. Contrôle : joystick (deux joysticks sont nécessaires pour jouer à deux). Média : 2 disquettes 3"1/2 DD. Installation disque dur : impossible. Jeu en anglais. Manuel en français. Protection logicielle.



Extrait de conversation en pleine partie de The Chaos Engine : «Attention, Vladimir, revoilà les blobs noirs !» - «T'inquiète, avec mes super tirs, je vais les mettre en bouillie !».



Dans The Chaos Engine, la collaboration entre les deux joueurs est essentielle. C'est pour cette raison que, même si vous jouez tout seul, vous serez accompagné par un autre personnage intelligemment dirigé par l'ordinateur. Ce mode deux joueurs est l'une des grandes réussites du jeu.

TOP

- Les graphismes de Dan Malone sont absolument superbes
- Le jeu à deux est tout particulièrement prenant
- L'action est plus intelligente que dans *Gauntlet*

FLOP

- La bande-son n'est pas à la hauteur du reste
- Le jeu est vraiment difficile



Genre	
ACTION	■■■
PLATES-FORMES	■
SIMULATION	
REFLEXION	■
SPORT	
AVENTURE	
ROLE	■
3D	■

THE CHAOS ENGINE

ST — ENFIN UN NOUVEAU JEU D'ACTION SUR *ST* ! ET EN PLUS, IL EST SIGNÉ DE LA PATTE PRESTIGIEUSE DES BITMAP BROTHERS. TRES FUN, SUTOUT À DEUX.

92% — GRAPHISMES
C'est absolument magnifique pour une machine telle que le *ST*. Une fois de plus, le graphiste Dan Malone prouve son immense talent.

85% — ANIMATION
Les personnages et les monstres sont superbement animés. Le scrolling est suffisamment rapide.

40% — MUSIQUE
La musique d'intro est sympathique mais les mélodies speedées de la version *Amiga* ont carrément disparu. Dommage !

55% — BRUITAGES
Rien de bien folichon dans ces bruitages. Le processeur sonore du *ST* a connu des heures plus glorieuses.

80% — PRISE EN MAIN
La prise en main est facile, on peut commencer à jouer sans lire le manuel. Les options sont claires et le plaisir immédiat.

81% — JOUABILITE
Vos personnages répondent au doigt et à l'œil. Munissez-vous quand même d'un bon joystick car certains passages sont délicats.

85% — DUREE DE VIE
Vu sa difficulté, *The Chaos Engine* devrait vous résister longtemps. Et, comme il est passionnant, vous ne devriez pas vous en lasser.

Difficulté	Joueurs	Prix
D Difficile	2	C




GENESIA

TESTÉ PAR VLADIMIR CLAUSSE

AMIGA

INTERET 90% DU JEU

Vous aimez *Civilization, Powermonger* et *Populous* ? Alors vous craquerez pour *Genesia*. Dans ce jeu, mêlant étroitement simulation, stratégie, aventure et découverte, vous dirigerez une colonie qui prospérera et se développera technologiquement. Et vous partirez à la recherche de sept joyaux qui n'attendent que vous pour étinceler aux yeux du monde. *Genesia* est sans aucun doute un des jeux les plus complets qui soient ! Un vrai bijou !

Au début, l'univers de *Genesia* était vide, ou presque... Seules trois peuplades l'occupaient. Le destin de l'une d'entre elles repose entre vos mains. Vous disposez de quatre personnages, des colons vivant sur une même parcelle de terre où ils exercent leurs métiers : le bûcheron fournit du bois pour les constructions, le fermier assure la subsistance de la population, l'inventeur améliore les conditions de vie, et l'architecte construit les bâtiments... Dans les premiers tours de jeu, il faut jongler avec les professions. Puis, votre population croissera. **Tous les personnages ont des caractéristiques propres**. Leur ardeur au travail dépend de leur moral, influencé par l'âge mais aussi par les conditions de vie (maladie, pression fiscale, etc.). Le moral doit toujours rester élevé, sans quoi la productivité en pâtit.

A chaque type de bâtiment correspond une activité particulière. L'entrepôt permet de stocker nourriture, matières premières et autres produits. Il faut savoir bien gérer vos stocks et les répartir entre tous les terrains acquis. Vous pouvez revendre les produits spéciaux dans une échoppe. L'inventeur et le forgeron œuvrent dans l'atelier. Le premier va découvrir de nouvelles techniques et connaissances scientifiques, le second les mettra en pratique. La caserne, elle, sert, on s'en doute, à abriter une armée : un autre aspect du jeu s'offre alors à vous.

Dans *Genesia*, la recherche de nouveaux espaces et, donc, la conquête militaire sont primordiales. Bien sûr, vous pourriez entretenir des relations pacifiques et commerciales avec vos voisins, mais ceux-ci sont belliqueux. Il est donc nécessaire d'avoir des troupes pour vous prémunir des attaques adverses et aussi pour conquérir de nouvelles terres.

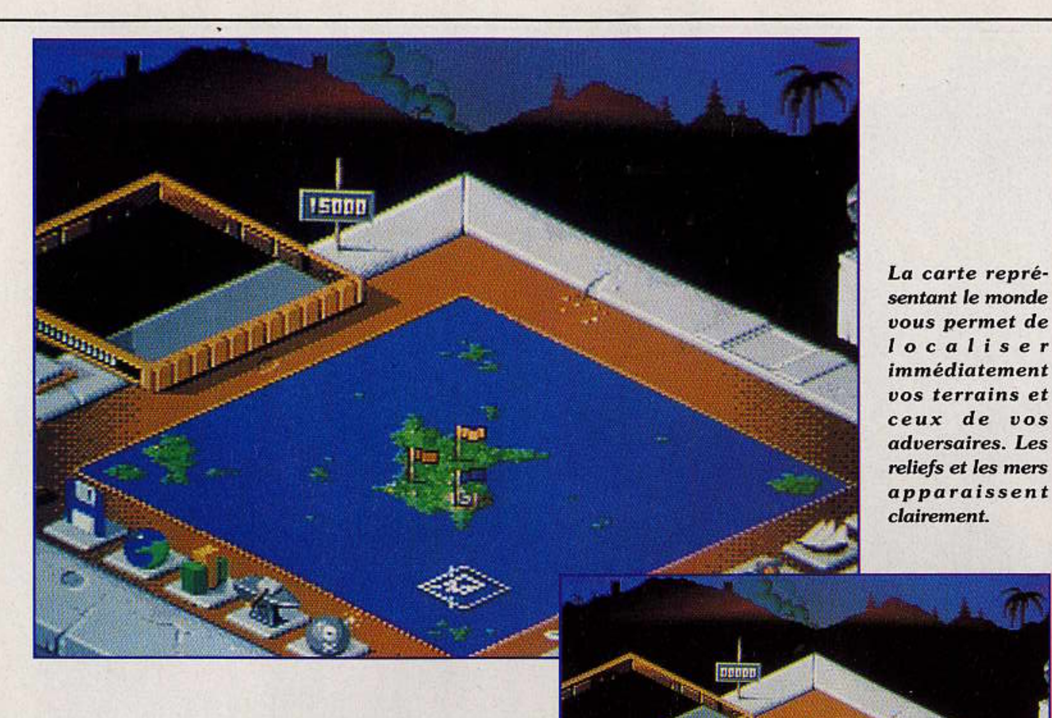
La complexité de *Genesia* vient du nombre impressionnant de paramètres

AVIS — OUI ! — **DOGUY**

Je me souviens du début de Genesia, un one-man-soft qui s'appelait à l'époque War on the Land. Ce jeu s'annonçait déjà comme très prometteur. Pour Thomas Zighem, il ne restait plus qu'à trouver un éditeur intéressé. On peut féliciter Microïds d'avoir permis à Thomas de faire éditer son projet. Le résultat est à la hauteur de nos espérances puisque Genesia est tout bonnement captivant. Il faut dire que le souci du détail a été poussé très loin. La gestion de tous ces paramètres est un véritable casse-tête mais le joueur y trouve son compte car le réalisme prend une dimension exceptionnelle. Je ne sais pas si j'ai réussi à faire le tour de toutes les possibilités que réserve Genesia, mais j'ai pris un réel plaisir à tester ce jeu. Je pense que vous non plus, vous ne resterez pas indifférent !

Dogue de Mauve





La carte représentant le monde vous permet de localiser immédiatement vos terrains et ceux de vos adversaires. Les reliefs et les mers apparaissent clairement.

AVIS

OUI !

VLADIMIR

Populous et Civilization faisaient partie de mes jeux préférés, alors imaginez le plaisir que j'ai pu ressentir en découvrant Genesia. Bien sûr, je n'irai pas jusqu'à dire qu'il est exempt de défauts mais, dans l'ensemble, ceux-ci ne gâchent absolument pas l'intérêt du jeu. Par exemple, on pourrait lui reprocher une certaine lenteur dans les phases initiales de la partie mais, en fait, la progression s'accélère au cours du jeu. Le fait de diriger un peuple, même s'il ne vous est pas aveuglément dévoué, de le voir vivre et s'agrandir sous vos yeux procure toujours une sensation extraordinaire. Qui n'a jamais rêvé de jouer au démiurge ? Pas de risque de sombrer dans la mégalomanie si on s'en prend à de simples sprites. De plus, Genesia bénéficie de sa très grande richesse. Cette complexité est le gage de longues et passionnantes heures de jeu. Vous l'avez compris, j'ai eu le coup de foudre pour ce jeu. Ce sera, à n'en pas douter un des musts de la rentrée.

Vladimir Clausse

qui sous-tendent la vie de son univers. Dans ce système, tout entre en compte. Ainsi, si vos bûcherons coupent trop d'arbres, l'écosystème sera chamboulé, et la nappe phréatique peut être menacée par une concentration de puits sur un même terrain. Cette somme de petits détails fait tout l'attrait du jeu, car elle lui confère un réalisme rarement atteint.

***Genesia* est également le théâtre d'une quête épique**. Sept joyaux sont disséminés sur la planète. Pour les retrouver, vous allez devoir vous renseigner dans les tavernes auprès des aventuriers. Une fois trouvés, il vous faudra les mettre en lieu sûr.

Genesia possède une multitude de facettes et il est impossible de décrire ici le fonctionnement complet du jeu. On peut donc légitimement espérer qu'il ravira même les plus exigeants. De longues heures de jeu en perspective !

Vous pouvez admirez vos colons au travail. Ici, un bûcheron et un architecte sont en plein ouvrage.



Les paysages sont très variés. Dans cette région, les forêts prédominent et vous en utiliserez le bois.



INTERVIEW : THOMAS ZIGHEM

concepteur, programmeur et graphiste de *Genesia*

Tilt : Bonjour, Thomas. Le moins qu'on puisse dire, c'est que *Genesia* est un projet qui te tient à cœur. Peux-tu nous expliquer comment s'est déroulé le développement du jeu ?

Thomas Zighem : Ce jeu a effectivement pris beaucoup d'importance pour moi, puisque j'ai même quitté mon ancien boulot pour me consacrer entièrement à sa réalisation. Cela fait maintenant deux ans que je travaille dessus.

Comment t'est venu le concept d'un jeu tel que *Genesia* ?

En fait, je cherchais un jeu de stratégie auquel on puisse jouer à plusieurs. Comme ce jeu n'existait pas et que je suis un pasionné de micro, j'ai décidé de réaliser mon propre jeu.

L'aventure est également un point important et, au début, cela se rapprochait plus de *Defender of the Crown*, par exemple. Ce n'est que plus tard que j'ai adopté l'idée de la représentation en 3D isométrique.

Avais-tu déjà une expérience de la programmation micro auparavant ?

Eh bien, en fait, j'ai écrit la majeure partie de *Genesia* en Amos. J'ai également réalisé tous les graphismes.

Quels sont tes projets maintenant que *Genesia* est terminé et distribué ?

Je n'ai pas l'intention de m'arrêter là. Je voudrais me tourner vers un jeu de stratégie plus orienté temps réel.

En tous cas, je compte bien continuer dans le monde des jeux micro.

Eh bien voilà une bonne nouvelle ! Nopus attendons de voir tes projets. A très bientôt.

Les paysages varient aussi en fonction des saisons. Plus personne ne travaille, et seuls les bonshommes de neige restent dehors.



En cliquant sur l'habitation d'un personnage, on obtient immédiatement des renseignements sur ses activités, son moral, etc.

VERSIONS







Le jeu a été initialement conçu sur *Amiga*. Une version *PC* sortira au même moment et une version *ST* est envisagée.

GÉNÉRIQUE

Editeur / Distributeur : Microïds.
Design / Programmation / Graphismes : Thomas Zighem.
Bande-son : Jean-Alexis Montignie.

TESTÉ SUR

Amiga 1200 avec deux lecteurs de disquette.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles. Mémoire requise : 1 Mo. Contrôle : souris. Média : 3 disquettes 3"1/2 DD. Installation disque dur : possible. Jeu en français. Manuel en français. Protection : aucune dans cette version.

FLOP

- Le mode de visualisation peut devenir gênant quand le terrain est trop encombré
- Les premiers pas sont un peu fastidieux

TOP

- Une richesse et une complexité dignes des meilleurs jeux de stratégie
- Graphismes soignés, animations simples mais réussies
- Ambiance sonore très naturelle

COMPARATIF
POWERMONGER vs GENESIA

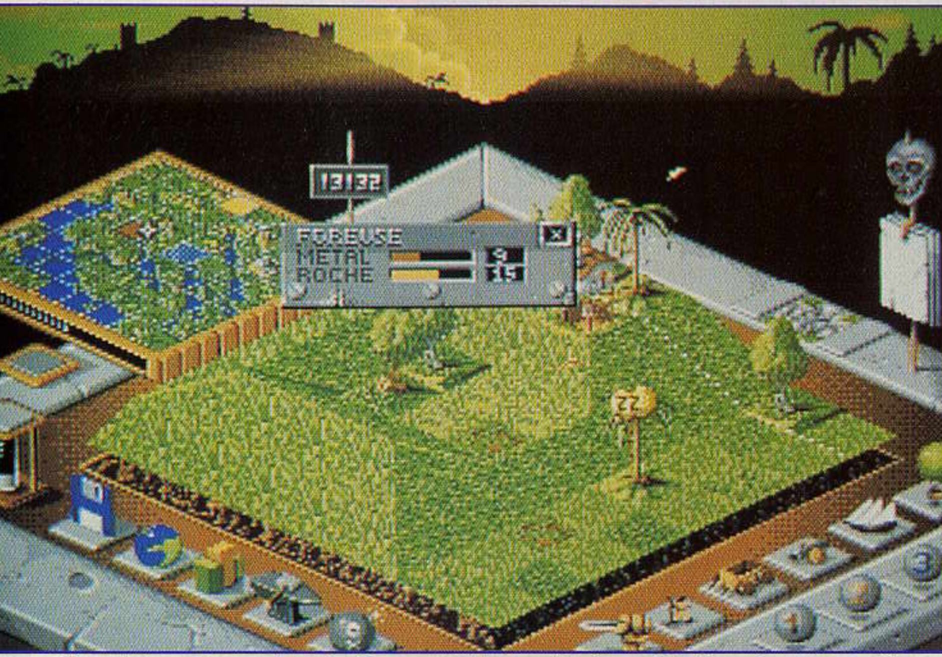
Les simulations stratégiques de cette envergure se font plutôt rares sur Amiga et le rapprochement avec l'excellent Powermonger de Bullfrog etait donc inévitable. Proche de Populous dans la forme, et présentant beaucoup de similitudes avec Powermonger dans le fond, Genesia a cependant beaucoup de qualités qui lui sont propres. Si on retrouve les aspects de conquête militaire et d'édification d'une colonie dans les deux jeux, Genesia propose, lui, une simulation économique et un système écologique détaillé. Ces petits plus offrent quelques atouts au titre de Microïds. qui l'emporte donc avec une bonne longueur d'avance sur ses concurrents.



Bullfrog est à l'origine d'un nouveau type de jeu. Genesia est dans la lignée de jeux comme Powermonger ou Populous.

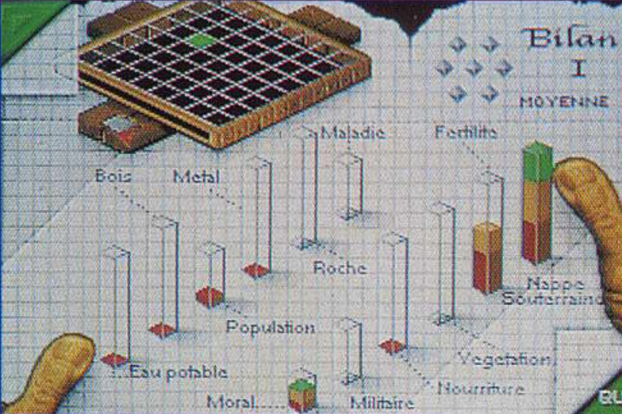


L'entrepôt vous permet de gérer vos stocks. Les produits rares, comme le tissu, pourront être revendus dans une échoppe. Il faut tout d'abord avoir construit un chariot pour transporter ces marchandises.



Un petit truc : si vous placez les foreuses le plus en altitude possible, le rendement en roche sera meilleur, par contre si vous les implantez au niveau de la mer, elles produiront plus de métal.





Les statistiques sur votre terrain vous seront utiles pour planifier vos actions et vos ressources pour les prochaines saisons.



Votre ville commence à prendre forme. Vous pouvez vous enorgueillir d'un entrepôt, d'une taverne, d'un atelier et d'une échoppe. Un temple est en construction.



ACTION	
PLATES-FORMES	
SIMULATION	▪▪
AVENTURE	▪
ROLE	
REFLEXION	▪
SPORT	
3D	▪

GENESIA

A — **MÉLANT STRATÉGIE, AVENTURE ET DÉCOUVERTE, COMPLEXE A SOUHAIT, *GENESIA* POSSEDE TOUTES LES QUALITÉS D'UN GRAND HIT.**

GRAPHISMES — 80%

Sur la vue en 3D, les bâtisses et les arbres sont petits mais bien représentés. Les intérieurs de bâtiments sont superbes.

ANIMATION — 80%

Les personnages au travail sont animés sommairement mais de manière plutôt réaliste. Selon les saisons, des animations supplémentaires apparaissent à l'écran.

MUSIQUE — 70%

Les musiques sont réservées aux intérieurs. Cela évite d'avoir à subir la même rengaine tout le long du jeu et permet de mieux les apprécier.

BRUITAGES — 85%

A chaque saison correspond une ambiance sonore (et visuelle) particulière. Les bruitages varient même en fonction du terrain (mer, forêts, ville...).

PRISE EN MAIN — 55%

Pas question de commencer sans s'être plongé dans la doc au préalable.

JOUABILITE — 80%

Le maniement à la souris est simple et pratique.

DUREE DE VIE — 90%

Étant donné sa richesse exceptionnelle, *Genesia* devrait procurer de longues et passionnantes heures de jeu.

Difficulté	Joueurs	Prix
M (Moyenne)	3	C

GENESIA

BLUE FORCE

TESTE PAR LAURENT DEFRANCE

Jim Walls, le concepteur de *Blue Force*, n'est pas un inconnu. Il vient tout droit de chez Sierra où il s'est fait remarquer pour sa série des *Police Quest*. Il n'est donc pas étonnant que *Blue Force* ait un air de déjà vu. Cela dit, on passe quand même un bon moment en compagnie de ce «flic» de Jackson Beach. Les nombreuses séquences vidéo aident à faire passer la pilule d'un scénario trop linéaire et assez classique.



Avant chaque mission, vous aurez droit à une petite séance de briefing en compagnie de vos collègues et de votre chef adoré... Tableau noir, silence studieux... On se croirait revenu en CM2 !

Jake Ryan perpétue la tradition ancestrale de sa famille : appartenir à la célèbre *Blue Force* (c'est le nom que l'on donne aux policiers américains en raison de la couleur de leur uniforme). Le double assassinat de ses parents, lorsqu'il était enfant, est la seconde raison qui l'a poussé à rentrer dans la police. Cette affaire qui remonte à dix ans n'a jamais été élucidée. Dès le premier jour de service, Jake va mettre la main sur des documents secrets laissés par son père, dont la dernière enquête dévoilait une sombre histoire de trafic d'armes. Aidé par l'ancien associé de son père, Lyle Jamison, il reprend l'affaire.
Le respect des procédures, comme dans *Police Quest*, est la grande idée de Jim Wall, concepteur du jeu et ancien policier. Une arrestation qui n'aurait pas été faite dans les règles, un mauvais message radio ou une négligence dans l'utilisation de son arme sont sanctionnés par un blâme ou, dans le pire des cas, par la mort du joueur. Les sauvegardes sont donc essentielles. Malheureusement, elles sont limitées en nombre.
L'histoire se déroule sur plusieurs journées. Mais cela ne veut cependant pas dire que vous devez vous chronométrer : tant que vous n'aurez pas trouvé les bons indices ou rencontré les bonnes personnes, vous ne passerez pas au jour suivant. Ainsi, vous êtes sûr de ne rien oublier. Pour utiliser la majorité des objets, il suffit de pointer et de cliquer sur le décor. Cela rend les résolutions d'énigmes beaucoup plus faciles. Et, en se servant surtout de toutes les infos distillées par les quelques personnes importantes, on parvient à progresser assez vite dans le jeu.

AVIS

OUI mais...

LAURENT

Un Police Quest relooké, composé de nombreuses scènes vidéo, et disposant d'une interface souple et agréable ? C'est en résumé ce que l'on retiendra de Blue Force. Le scénario est d'un classicisme désespérant, dont la linéarité offre peu de liberté de décision. De renseignements en objets trouvés, on suit la trame, facilement, sans avoir le sentiment d'être un superbe Colombo. Il est dommage également que les différents lieux soient peu nombreux, ce qui réduit grandement la durée de vie. Cela dit, on peut se réjouir des séquences vidéo, proches de la Full Motion Vidéo, qui apportent une certaine fraîcheur au jeu. Il est aussi très intéressant de voir qu'il ne suffit pas de porter un flingue à la ceinture pour se croire tout permis. Le respect des procédures est un aspect important du jeu, et contribue à sa relative difficulté. Bref, Blue Force ne brille pas par son originalité mais offre quand même des moments agréables.

Laurent Defrance



Lorsque vous êtes en moto, le plan de la ville apparaît. Pour vous déplacer rapidement d'un endroit à un autre, il vous suffit de cliquer sur une des destinations proposées (leur nombre augmente au fil de l'aventure).



PC

AVIS

OUI !

MARC

«Zebra 3 à central, demandons du renfort... A vous !». C'est sympa de jouer les Starsky et Hutch... Avec Blue Force, on s'y croirait ! Pourtant, pas question de foncer dans le tas le flingue à la main... on n'est pas dans «Robocop 12 The Revenge of the Metallic Justicious» ! Les situations sont assez réalistes. Iil vous faudra par exemple respecter scrupuleusement la procédure lors des arrestations. Le système de jeu est assez agréable et les graphismes d'acteurs digitalisés sont du plus bel effet. L'intrigue est un peu trop linéaire (j'adorais Hill Street Blues de Chrysalis, où vous incarniez un flic de commissariat minable, chargé de missions ringardes définies aléatoirement par le programme), mais le scénario est plutôt bien foutu et vous découvrirez, au fil de l'aventure, des choses intéressantes sur le passé de votre famille. Blue Force est en fait un jeu d'aventure classique, mais son thème original (le monde des flics américains) le rend un peu plus attachant que les sempiternels jeux basés sur l'Heroïc Fantasy.

Marc Lacombe

COMPARATIF

BLUE FORCE vs POLICE QUEST III

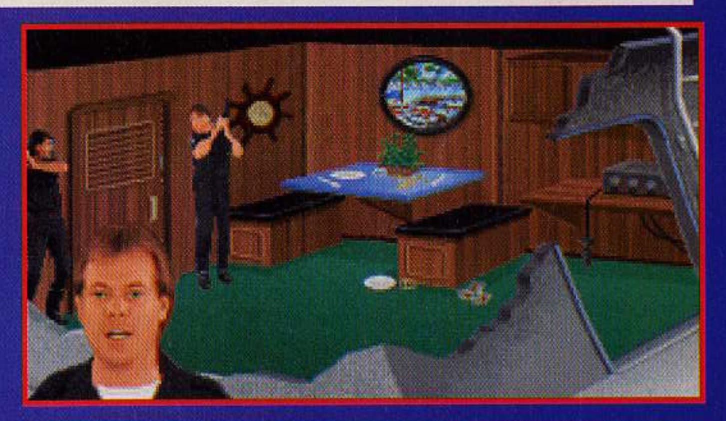
Jim Walls, l'auteur des Police Quest chez Sierra, est donc passé chez les concurrents. Et il a emporté dans ses valises ses scénari de flic respectueux de la Loi. Dans Police Quest III, le héros, un policier américain dont la femme s'est faite agressée recherche la trace des coupables. Comme dans Blue Force, l'aventure commence réellement au tiers du jeu. Lle début est consacré à une exploration des lieux, où il est confiné dans un rôle de simple «flic». Un scénario qui se révèle être assez semblable. Le système du multi-fenêtrage et l'interface souris/icônes est quasiment identique. Ce qui différencie ces deux produits, c'est la qualité graphique de Blue Force qui, la mode étant, utilise beaucoup de vidéo. Ce petit plus devrait vous faire préférer le dernier produit de chez Tsunami.

2 MINUTES DE JEU

ARRESTATION DANS LES REGLES DE L'ART



Au début du jeu, on vous informe par radio qu'un forcené vient de prendre une femme en otage et s'est enfermé dans un yacht amarré au port de la ville.



Après avoir demandé de l'aide par radio, vous pénétrez dans le bateau. Une fois la phrase d'usage prononcée(«Police, ouvrez !»), faites irruption devant le preneur d'otage. Là, seul le dialogue est payant.



Votre collègue a baissé son revolver mais, surtout, ne faites pas comme lui. Continuez à dialoguer et le forcené lâchera son arme. N'oubliez pas de parler à l'autre policier afin qu'il tienne en respect le «barbu».



Bravo ! Il ne vous reste plus qu'à lui passer les menottes et à le fouiller. Dans la pièce, vous découvrirez des objets intéressants pour la suite de l'aventure.

VERSIONS

Seule la version *PC* est disponible. Aucune autre n'est prévue.

PC

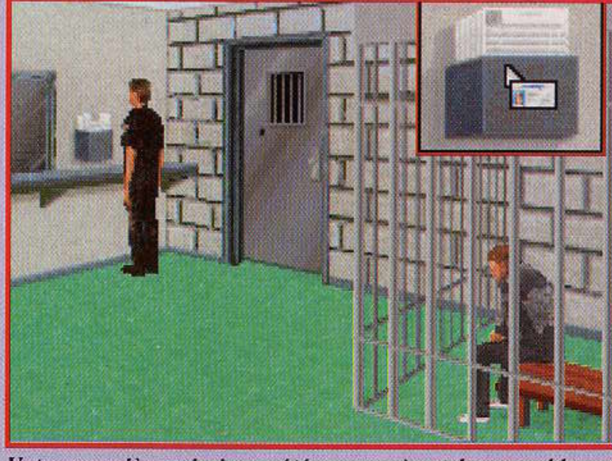
Editeur : Tsunami. Distributeur : Accolade. Conception : Jim Walls. Animation et graphismes : Cheryl Cornelius et son équipe. Programmation : Nancy Churchill, John Crane, James Spellman II, Chris Hoyt. Bande son : Ken Allen.

TESTÉ SUR

PC 486 DX 33 avec 4 Mo de RAM et carte sonore Sound Blaster Pro.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386sx ou plus. Mode graphique : VGA. Mémoire requise : 640 Ko. Contrôle : souris et clavier. Cartes sonores : Roland, Ad Lib, Sound Blaster et MIDI. Media : 7 disquettes 3"1/2 HD. Installation disque dur : obligatoire. Espace requis : 11 Mo environ. Jeu et manuel en anglais. Protection : aucune.



Votre première mission a été un succès et le coupable est maintenant sous les verrous ! Pour procéder à des arrestations, il est important de respecter la procédure à la lettre.



«I am a poor lonesome cop-boy » Seul sur le sableu, les yeux dans l'eau, mon rève était trop beau. L'été qui s'achève tu partiraaas... A cent milleu lieues de moua ! (Roch Vaseline).

TOP

- Les images et les séquences animées vidéo
- L'ergonomie excellente

FLOP

- La lenteur des déplacements
- L'absence de bruitages
- La linéarité du scénario

78%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION ▪
AVENTURE ▪▪▪
ROLE
REFLEXION ▪
SPORT
3D

BLUE FORCE



***BLUE FORCE* EST DE LA LIGNEE DES *POLICE QUEST*. PAS VRAIMENT ORIGINALE, L'HISTOIRE EST CEPENDANT ASSEZ PRENANTE.**

80% GRAPHISMES

Les extérieurs et les scènes vidéo sont réussis. Les intérieurs, quelconques, servent de prétexte à des rencontres.

76% ANIMATION

Certaines attitudes du héros sont vivantes, comme lors des arrestations ou de l'accident de moto. Mais, dans l'ensemble, l'animation se borne aux déplacements.

84% MUSIQUE

Une musique pour chaque lieu visité. Elle est parfaitement adaptée à l'ambiance du moment.

49% BRUITAGES

Carrément pauvres, ils ne vous déconcentreront pas...

83% PRISE EN MAIN

Dans le manuel, on trouve le strict minimum : les codes de procédure. Mais le jeu n'a pas besoin de longues explications. Les premiers dialogues vous informent de ce qu'il faut faire.

76% JOUABILITE

L'interface est très agréable. Malheureusement, la lenteur des déplacements du héros freine le bon déroulement jeu.

68% DUREE DE VIE

Les amateurs de *Police Quest* termineront l'aventure assez rapidement. Hormis un ou deux passages un peu délicats, *Blue Force* n'est pas d'une grande difficulté.

Difficulté	Joueur	Prix
D Difficile	1	D

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
SPACE LEGENDS		349	319
Wing Commander + Mega Traveller 1 + Elite			
THE GREATEST	325	392	325
Dune + J.White Snooker + Lure of the Tempress			
ACTION SPORT	292	342	292
SuperSki 2 + Tennis Advantage + GP 500 + KillerBall			
FOX COLLECTION	342	342	342
Baby Jo + Blues Brothers + Moktar + Monty Python's			
STRATEGIES	292	325	292
Dominium + Realms + Operation Stealth			
KINGS OF ADVENTURE	292	372	292
Goblins + Bargon Attack + Fascination			
UNIVERSE	252	292	252
Nicky Boom + Dominium + Superski + Grand Prix 500 cc 2			
SPORT MASTER		342	292
PGA Tournament Golf + Tennis Advantage + Euro Club Soccer + Indy 500			
MEGA MIX	292		292
Agony + Leander + Ork			
COMPIL DES RECORDS	299		299
Croisiere cadavre+Lotus 2 +Heroquest			
SPORT BEST 2	269	299	269
Tennis cup + Crazy car 2 + Kick off 2			
PRENIUM	269	299	269
Baby jo + Panza kick boxing + Tennis cup			
RAVING MAD	192		192
Robocod + Megatwins + Rodlands			
MAGIC WORLD	252	282	252
Storm master +Dragon Breath +Crystal Arborea			
DREAM TEAM	225	275	225
W.W.F + THE SIMPSONS + TERMINATOR 2			
FANTASTIC WORLDS	359	399	359
Megalomania + Populus + Wonderland + Pirates + Realms **(PC pas de Megalomania)**			
VROOM+GREATCOURT2	229		229
PODIUM	299	329	299
Disk + Paragliding + Panza + GP 500 II			
SUPER FIGHTER	252	292	252
FINAL FIGHT + WWF + PITFIGHTER			
STRATEGY MASTER	329	349	329
Deuteros+Hunter(PC Cohort+Merchant colony) +Spirit of excalibur+Chess player+Populus			
FUN RADIO 3	369	399	369
Battle of Britain+Monkey island 1+ Indiana Jones 3 + Battle 1942			
COMBAT CLASSIC		342	292
F15 strike eagle 2+688 sub attack+Team yanke			
FUN RADIO 2	309	309	309
Tournament golf+ Great court 2+ Speedball 2 Kick off 2 +Grand prix 500 cc 2			
PLANETE AVENTURE 2	349	349	349
Monkey Island + Populus + Loom + Explora 3			
CLASSIC COLLECTION	259	299	259
Gremlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess + World champion soccer			
LC WAIKIKI	342	342	342
Prehistorik +Fighter Bomber +R type 2 + Blues Brothers			
NRJ 4	292	292	292
Swap + Barbarian 2 + Prince of persia Team suzuki + Tennis cup			
SIMULATION TOP	295	295	295
Panza Kick + Prince de Perse + Targhan			
SUPERSTARS SPORT	299		299
F29 +Hard drivin +Stunt car+Battle command			
AIR COMBAT ACES	329	349	329
Falcon + Gunship + Bomber			
AIR SEA SUPREMACY	289	329	289
Silent service +Carrier command P 47 +F15(ST)+ Wings (Amiga)			
10 GREATS GAMES	339	339	339
Ferrari f1 +Rick dangerous + Tintin+ Pic'n pile +Night hunter + Superski+ Carrier command + Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2			
CAPCOM COLLECTION	269		269
Strider 1&2 +Un squadron +Duel +Forgotten world +Ghouls'n ghosts+ Dinasty + Led storm			
NRJ 3	299	299	299
F16 + Double Dragon 2 + Italy 90 + Welltris + Turbo Outrun			
KARATE ACES	299	299	299
Double Dragon 1 & 2 + Last Ninja 2 + Saboteur 2(PC) + Oriental Games(ST + AG)			

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CONST. KIT 2		492	492
A-TRAIN		392	292
AIR FORCE COMMAND.	315		362
ALONE IN THE DARK		399	
AMBRESTAR	292		292
AMBUSH		379	
ANCIEN ART OF WAR	342		342
Ancien Art of War in Skyes		389	329
APOCALYPSE			252
ASHES OF EMPIRE		392	
ARMOUR GUEDDON 2		342	272
ATAC		392	
B17 FLYING Fortress	342	392	342
BATTLECHESS 4000		330	
BATTLE ISLE		349	329
BATTLETOADS		262	262
BEST OF BEST			252
BETRAYAL AT KENDOR		409	
BILLARD AMERICAIN	292		292
BIRDS OF PREY		392	342
BLADE OF DESTINY		359	
BODY BLOWS			242
BUZZ ALDRIN INTO SPACE		330	
CAMPAIGN	342	392	342
CAMPAIGN MISSION	180	200	180
CAESAR	315	365	315
CELTICS LEGEND	292	342	292
CHAOS ENGINE	252		252
CHESSMANIAC		379	
CHUCK ROCK 2			252
CIVILIZATION VF	342	342	342
COHORT 2		342	292
COMBAT AIR PATROL			279
COMMANCHE MISSION		199	
COOL WORLD	252		252
CRAZY CARS 3	252	292	252
CREEPERS		310	
CURSE OF ENCHANTIA		342	342
D-DAY	362	392	362
DARKLANDS		392	
DAUGHTER OF SERPENT		309	
DAY OF TENTACLE		399	
DOGFIGHT		329	
DOODLE BUG	225	225	
DOMINIUM	292	325	292
DRAGON'S LAIR 3		392	342
DUNE 2		372	325
Dungeon MAST.+ Chaos	252		252
EIGHT BALL DELUXE		345	
ENTITY			292
EXPLORATEUR		312	
EYE OF BEHOLDER 3 (VF)		329	
F15 STRIKE EAGLE 3		492	
FALCON 3.0 MISSION		242	
FIELDS OF GLORY		380	
FIRE AND ICE	225		225
FLASHBACK		292	292
FREDDY PHARKAS		389	
GENESIA	289	319	289
GOAL			272
GLOBAL EFFECT		392	342
GLOBAL GLADIATORS			289
GOBLIINS 2	292	342	292
GUNSHIP 2000		392	342
GUY ROUX MANAGER	252	292	252
HARRIER	342	392	342
HISTORY LINE			352
INCA		355	
INDY IV ACTION	252	305	252
ISHAR 2	252	292	252
JIM POWER	252		252
JOE ET MAC		292	252
JORDAN IN FLIGHT		320	
KGB		352	305
KING QUEST VI		359	
KNIGHTS OF THE SKY	342	405	342
LA BELLE ET LA BETE		299	
L'ARME FATALE	220		220
LEEDS UNITED		292	252
LEGACY NECROMAN.		352	
LEGEND OF KYRANDIA		352	305
LEGEND OF VALOUR		392	
LEMMINGS 2	242	292	242
LIVERPOOL F.C		315	252
LOST IN TIME Vol. 1		269	
LOST IN TIME Vol. 2		269	
LOST VIKINGS		300	250
LOTUS 3	252	279	252
MAC DONALD'S LAND	225	225	225
MAELSTROM		379	
MAC DONALD LAND	225	225	225
MAGIC WORLDS	252	289	252
METTALICA POWER	292		292
MICROPROSE GOLF	299	442	299
MICROPROSEgrand prix	342	442	342
MIGHT AND MAGIC 4		279	
MIGHT AND MAGIC 5		329	
MONKEY ISLAND 2		392	392
NICKY BOOM 2	299	319	299
NIGEL MANSELL	292	342	292
NO GREATER GLORY		342	342
NO SECOND PRIZE	259		259
O.M. SUPER FOOTBALL	252	292	252
PATRIOT		369	
PINBALL FANTASIES		242	242
PERFECT GENERAL		392	342
PERFECT GENERAL DATA D.		192	192
PINBALL DREAMS		289	
POPULOUS 2		325	
PREHISTORIK 2		292	
PRINCE OF PERSIA 2		319	
QUEST FOR GLORY III		340	
RAGNAROK	342	392	342
REACH for the SKIES	342	352	342
RETURN OF The Phantom		380	
REX NEBULAR		442	
RISKY WOODS	272	315	272
ROME		372	312
ROOKIES	252	252	252
SABRE TEAM	252	342	252
SENSIBLE SOCCER 93	225	265	225
SHADOWS of the Comet		392	
SHADOW OF PRESIDENT		365	
SHADOWORLDS	252	342	252
SHORTGREY	292		292
SLEEP WALKER	242	292	242
SPACE GUN	252		252
SPACE HULK		320	
SPACE QUEST V (VF)		319	
SPEAR OF DESTINY		359	
SPECIAL FORCES	342	392	342
STORMBALL	252	305	252
STREETFIGHTER II	242	292	242
STRIKE COMMANDER		342	
STRIKE Commander data		160	
STRIP POKER GIRL			252
STUNT ISLAND (VF)		369	
SUPER CAULDRON	252	292	252
SUPER FROG			229
SUPER SPORT CHALL			292
SYNDICATE		399	299
TASK FORCE 1942		350	
THE ADDAMS FAMILY2	252	292	252
TINY SKWEEK'S	269	299	269
TORNADO		415	
TRANSARTICA	292	292	292
TWILIGHT 2000	342	392	342
ULTIMA VII PART 2		340	
ULTIMA UNDERWORLD 2		329	
UNIVERSAL Monsters	252	292	
VEIL OF DARKNESS		285	
V FOR VICTORY 3		289	
VROOM DATA DISK	149		149
VROOM MULTIPLAYER	192		192
WAR IN THE GULF	292	342	292
WAXWORKS		342	342
WEEN PROPHECY		342	292
WIZKID	252	292	252
WORLDS OF LEGENDS		312	292
W.W.F 2	252	292	252
X-WING		382	
ZOOL		292	252

BUDGET ST / PC / AMIGA

AG = AMIGA - ST = ATARI - PC = PC
**** = AG, PC & ST*

688 SUB ATTACK (AG, PC)	149
ALIEN BREAD 92 (AG)	119
ACTION FIGHTER (AG, PC)	99
BARD'S TALE 3(AG, PC)	109
BATTLE CHESS	119
BATTLE HAWKS 1942(***)	149
BUBBLE BOBBLE(AG, ST)	129
BUDOKAN(***)	129
CALIFORNIA GAMES 2(***)	139
CHESSMASTER 2100(AG)	149
CRYSTAL OF ARBOREA (***)	99
D.GENERATION(AG)	159
F16 COMBAT PILOT(***)	99
F 19 STEALTH FIGHTER(***)	169
FALCON(***)	159
FALCON M.D COUNTERS(***)	99
FALCON M.D FIREFIGHT(***)	99
FINAL FIGHT(AG, ST)	99
FLIGHT OF INTRUDER(AG, PC)	159
HERO QUEST(***)	109
INdi. JONES Last Crusade(***)	159
INT. SOCCER CHALLENGE(***)	99
JACK NICKLAUS Golf(AG, ST)	109
JACK NICKLAUS Golf(PC)	129
KNIGHTMARE(***)	159
LAST NINJA 2(AG)	119
LAST NINJA 3(AG, ST)	139
LEGEND(AG, ST)	159
LEGEND(PC)	189
LOTUS 2 Turbo Chal. (AG, ST)	119
M1 TANK PLATOON(***)	149
MANCHESTER UNITED(***)	99
MANIACS MANSIONS(***)	129
MERCS(AG, ST)	119
METAL MUTANT(***)	99
MICROPROSE SOCCER(***)	99
MIG 29(***)	149
OPERATION STEALTH(***)	149
PINBALL MAGIC(***)	99
PIRATES(***)	129
POPULOUS(***)	129
PRINCE OF PERSIA(***)	129
PROJECT X(AG)	129
PRO TENNIS TOUR(***)	129
RICK DANGEROUS 2(***)	109
ROBOCOP 2(AG)	99
RODLAND(AG, ST)	99
R V F HONDA(AG, ST)	99
SEUCK(AG, ST)	99
SHADOW DANCER(AG, ST)	99
SMASH TV(AG)	99
STORM MASTER(***)	129
STREET FIGHTER(***)	99
STRIKE FLEET(***)	129
SUPER MONACO G.P(AG, ST)	99
SWITCHBLADE 2(AG)	99
TEAM SUZUKI(PC)	129
TENNIS CUP 2(AG)	109
TERMINATOR 2(***)	129
THE CYCLES(AG, PC)	99
THE IMMORTAL(***)	129
THE SIMPSONS(AG, ST)	99
TOYOTA CELICA(AG, ST)	99
TOYOTA CELICA GT4 Rally(PC)	99
TURRICAN 2(AG, ST)	99
ULTIMATE GOLF(AG, PC)	129
UNIVERSAL WARRIORS(AG)	99
WWF(***)	99

PC

ASTRODOMUS(astrologie)	342
CIEL COMPTABILITE	975
CIEL COMPTA LIBERALE	985
CIEL PAIE	990
CIEL IMMOBILISATIONS	960
CIEL GESTION Commerciale	980
CIEL GESTION Associations	965
CIEL Rapproch. Bancaire	955
TASWORD PC	550
TASPRINT PC	450
TAS-SIGN PC	450
MASTERFILE V.3.0	890
MASTERFILE + TASWORD	1290
PC GLOBE 5.0	590
PC CORPS HUMAIN	549
PC UNIVERS	490
SOUNDBLASTER 2.0 Deluxe	890
SOUNDBLASTER PRO Deluxe	1290
SoundBLaster PRO+Kit midi	1990
BIEN DEBUTER SUR PC	165
LE LIVRE DES PC 386	245
LE GRAND LIVRE DES 486	285
WINDOWS 3.1 GUIDE	128
LA BIBLE PC	340
LA BIBLE PC + DISK	440

AMIGA

AMOS COMPILER	299
AMOS 3D	349
EASY AMOS	429
AMOS PRO 1.1	**690**
COMPTE CHEQUE	290
Copieur SynchroExpress 500	395
Copieur SynchroExpress2000	450
DELUXE PAINT IV v4.0	695
DEMO MAKER 1MB	395
DISCOSCOPIE PRO 3.0	390
EXCELLENCE 3.0	**590**
FINAL COPY II (Français.)	**990**
FUN COLOR	**590**
KINDWORDS 3.0	490
MAXIPLAN PLUS 4.0 FR.	**490**
MULTIPAINT AMIGA	149
MULTIMEDIA MAKER	495
MUSIC MAKER	395
PRINTSTUDIA	149
SONIX	425
SOURIS GENIUS AG	199
CABLE PERITEL AG	119
Doubleur Bus Disc Dur / MK3	199
AlimentationA600/500/500+	**499**
EXTEN. 512K A500 +	399
EXTEN. 1MO A600+HORL.	599
Disc dur A600/1200 +Nappe-2.50"	
60 MO	1990
80 MO	2790
EXTEN. 512K A500.	**249**
EXTEN. 512K+HORL A500	299
EXTEN. 1.5 MO+HORL A500	999
ENCEINTES ZY FI	399
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	199
ADAPT.4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	**490**
LECTEUR EXTERNE 3.50"	695
Interface MIDI 3+1+(cables)	249
ETIQUETTES 3.50" LES 100	32
Imprimante STAR LC100 coul	**1750**
BOITIER JSY 80 = 80 X 3.50"	109

EDUCATIFS

pour PC / ST / AMIGA
ADI

ADI FRANCAIS CE1	279
ADI FRANCAIS CE2	279
ADI FRANCAIS CM1	279
ADI FRANCAIS CM2	279
ADI FRANCAIS 6E	279
ADI FRANCAIS 5E	279
ADI FRANCAIS 4E	279
ADI FRANCAIS 3E	279
ADI MATHS CE1	279
ADI MATHS CE2	279
ADI MATHS CM1	279
ADI MATHS CM2	279
ADI MATHS 6E	279
ADI MATHS 5E	279
ADI MATHS 4E	279
ADI MATHS 3E	279
ADI ANGLAIS 6E	279
ADI ANGLAIS 5E	279
ADI ANGLAIS 4E	279
ADI ANGLAIS 3E	279
APPLICATION ADI PAR CLASSE ET PAR MATIERE	199

CEDIC / NATHAN

ANGLAIS DÉBUTANT 6E/5E	275
ANGLAIS CONFIRME 6E/5E	275
ALLEMAND DÉBUTANT 6E/5E	275
ALLEMAND CONFIRME 6E/5E	275

JOYSTICKS

COMPETITION PRO	139
PRO 5000	139
QUICKJOY 2 TURBO	99
QUICKJOY 3 Supercharger	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	169
QUICKJOY VI JETFIGHTER	125
QUICKJOY TOPSTAR	289
QUICKJOY Turbo Pedale	279
QUICKJOY Megastar Junior	199
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING Autofire	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
QUICKSHOT APACHE 1	89
QUICKSHOT PYTHON 1	119

DISQUETTES 3.50" DFDD

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

DISQUETTES CERTIFIEES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F.

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'**Arts Graphiques, de Dessins** et **les logiciels éducatifs** etc...
Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.**
Livré avec le logiciel de dessin **KwikDraw** de **TROJAN**

RUBANS

CITIZEN 120D	59
CITIZEN SWIFT 24/9	59
EPSON LX 800/LQ 800	59
ATARI SMM 804	59
STAR NL 10	59
STAR LC 10/20	59
STAR LC 10 COULEUR	99

TOUS LES RUBANS NB PAR 3 =144

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

- COPIE DE DISQUETTES EN MOINS DE 30 SECONDES
- SYNCHRO EXPRESS NECESSITE UN 2EME LECTEUR
- SELECTION PAR MENU DES DEBUTS ET FINS DE PISTES (JUSQU'A 85 PISTES), UNE OU DEUX FACES, AUTOSELECT-DUPLICATTION D'AUTRES FORMATS TEL IBM, MAC, ETC

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS AMIGA 500 .... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 .... 450 F

HOME OFFICE KIT DE LUXE 675

Kindwords3 + Maxiplan IV + Infofile

KIT MULTI-MEDIA 2990

LECTEUR **CD-ROM** INTERNE **PANASONIC CDR-523**
(COMPATIBLE CD-PHOTO, CHARGEMENT PAR CADDY)
+
CARTE SOUNDBLASTER-PRO
+
TOUS SES LOGICIELS
SOUS WINDOWS: MONOLOGUE / HSC INTERACTIVE SE (édition limitée) / WAVE STUDIO / MOSAIC / SOUNDOLE / TALKING SCHEDULER / JUKEBOX / MIXER PRO
SOUS DOS: VOICE EDITOR / CD PLAYER / MMPLAY / TALKING PARROT / FM ORGAN / SB TALKER
+ JEUX: LEMMINGS + INDIANAPOLIS 500
+ 1CD: SOFTWARE TOOLWORKS MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA

CD-ROM

Lecteur CD-ROM MITSUMI **1790**
Lecteur PANASONIC CDR-523 . **1990**

7 th GUEST	490
B-17 + SILENT SERVICE	380
BATTLE CHESS ENHANCED	480
BLUE FORCE	389
BUZZ ALDRIN INTO SPACE	450
CONQUEST OF LONGBOW	379
CURSE OF ENCHANTIA	269
DARKSEED	440
DAY OF TENTACLE	450
DINOSAUR ADVENTURE	380
DUNE	419
ERIC THE UNREADY	349
EYE OF BEHOLDER 3	429
F 15 STRIKE EAGLE 3	490
GOBBLINS	369
GUINESS RECORD	580
GOBBLINS 2	429
GUNSHIP 2000	380
INCA	480
INDY IV	430
KING QUEST V	449
KING QUEST VI	490
KYRANDIA	419
LAURA BOW 2	379
LOOM	389
LORD OF THE RING	480
M1 TANK PLATOON	335
MANIAC MANSION 2	410
MANTIS	439
PROTOSTAR	409
RETURN OF THE PHANTOM	420
RINGWORLD	389
SCRABBLE DE LUXE	319
SECRET WEAPON LUFT	389
SECRET OF MONKEY ISLAND	439
SHARIF ON BRIDGE	480
SHERLOCK HOLMES	439
SHUTTLE	490
SPACE ADVENTURE	450
SPACE WAR	360
SPORT BEST	329
TOTAL BASEBALL	389
WRATH OF DEMON	349
CD-EDUCATIF	
ADIBOU 4/5 ans	520
ADIBOU 6/7 ans	520

SUPER PROMO

IMPRIMANTE STAR LC 100
Couleur **1750**

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

94% ☆☆☆☆☆

- VIRUS KILLER.
MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.
(*TRES FACILE D'EMPLOI*).
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS.
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE - SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. EDITEUR D'IMAGE.
- BOOT SELECTION+DISK MONITOR+CALCULETTE+ BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ 599
AMIGA 2000 699

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre 20-09
☐ Je paie à réception au facteur + 27 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB
date d'expiration ....
NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL
FAX : 93.97.07.00
SIGNATURE OBLIGATOIRE

TI 117

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ☐ DISC ☐ K7 ☐ ■ Votre N° Client

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

Prix valables pour le mois en cours. Les nouveautés peuvent ne pas être disponibles à la parution du magazine. SEGA et NINTENDO sont des marques déposées.



GAGNEZ UNE MULTI
EN DECOUVRANT NOS
3615 TILT
3615 TILT
HIGH DEFINITION GRAPHICS · STEREO SOUND
16-BIT
POWER ON
MEGA DRIVE SEGA
OFF
A CONSOMMER S



TUDE DE CADEAUX
S NOUVEAUX JEUX SUR
LE 3615 TILT
3615 TILT
3615 TILT
RIVAL TURF
SUPER NINTENDO
JALECO
POWER
EJECT
RESET
Nintendo
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo GAME BOY
SELECT
START
SUPER NINTENDO
START
SELECT
ANS MODERATION

THE LEGEND OF KYRANDIA

TESTE PAR MARC MENIER

MAC

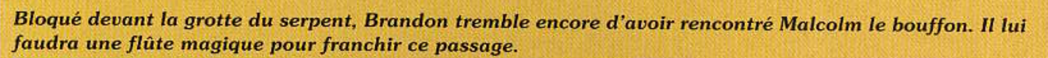
INTERET 78% DU JEU

***The Legend of Kyrandia* fit sensation sur *PC* avec des musiques et des graphismes enchanteurs. L'adaptation sur *Macintosh* a su conserver toute la magie du jeu original, prouvant ainsi le potentiel ludique d'une machine considérée avant tout comme un outil de travail. Les développeurs l'ont finalement compris : les utilisateurs d'*Apple* ont aussi envie de jouer.**

***The Legend of Kyrandia* est un jeu d'aventure archiclassique.** Maintenant, les développeurs ont deux options pour faire un jeu d'aventure qui marche. Ils peuvent soit inventer un concept de jeu tout à fait inédit et visuellement impressionnant (comme *Underworld* ou *Alone in the Dark*), soit réaliser un jeu d'aventure classique, plus ou moins calqué sur ceux de Sierra et de Lucasfilm. Dans ce cas, pour que le soft marche, il faut que la réalisation soit impeccable. *The Legend of Kyrandia* fait partie de la seconde catégorie et, évidemment, les programmeurs de Westwood Studios ont su accorder aux graphismes et aux musiques le plus grand soin.

Magie et espace vert : quand heroïc fantasy rime avec écologie. Ce sont là, en effet, les deux éléments primordiaux de *Kyrandia*. Ayant volé les pouvoirs magiques de la Kyragemme, Malcolm le bouffon s'amuse à transformer le verdoyant royaume de Kyrandia en décharge municipale. Fichtre ! Diantre et rognetudieu !! Il n'en fallait pas plus pour que le beau Brandon parte en croisade contre ce vil blagueur. Avec rien dans les poches et ses yeux pour pleurer, il découvrira au cours de l'aventure l'art subtil de la magie, et peut-être élucidera-t-il le mystère qui plane sur ses origines. Le scénario est à l'image de la réalisation : sans originalité !

Une souris, un bouton, un curseur. Difficile de faire plus simple ! L'interface d'utilisation a été réduite à sa plus simple expression. Tout se contrôle à l'aide d'un curseur dont la fonction change selon l'objet ou le personnage sélectionné. Par une simple pression sur l'unique bouton de la souris, on peut ainsi parler à un personnage (ou, tout du moins, «déclencher» une conversation), prendre un objet et le mettre dans l'inventaire au bas de l'écran, actionner un levier, etc. Le système de magie est tout aussi simple et expressif :



Bloqué devant la grotte du serpent, Brandon tremble encore d'avoir rencontré Malcolm le bouffon. Il lui faudra une flûte magique pour franchir ce passage.



AVIS

DOGUY

Oui mais...

Tout d'abord, je tiens à saluer les programmeurs de Westwood qui ont su restituer parfaitement l'ambiance qui émanait de la version* PC. *La version* Macintosh *est plus qu'honorable, mais elle n'est pas irréprochable.

Sur mon* Mac IIsi, *Kyrandia tourne à une vitesse tout juste correcte, du moins tant qu'il n'y a pas d'autres applications ouvertes sous Multifinder. J'ose à peine imaginer le calvaire que doivent endurer les possesseurs de* Mac II *bas de gamme.

Mis à part ce problème de vitesse, les graphismes en 256 couleurs sont plaisants et les musiques toujours aussi belles. Je conseillerais Kyrandia aux joueurs bucoliques, sensibles à l'atmosphère champêtre qui se dégage de ce jeu. Personnellement, je lui préfèrerais plutôt les jeux de rôles du genre de* Might & Magic III, *mais Kyrandia n'en reste pas pas moins un bon jeu d'aventure. Un dernier reproche qui me trottait dans la tête : les programmeurs auraient pu donner au joueur la possibilité d'accélérer les conversations. C'était déjà agaçant dans la version* PC, *ça l'est toujours sur* Macintosh.

Dogue de Mauve

LEGEND OF KYRANDIA



une amulette en bas à gauche de l'écran est divisée en quatre joyaux, ceux-ci symbolisant les quatre pouvoirs de Brandon. Pour actionner un pouvoir, il suffit de cliquer sur le joyau correspondant.

Kyrandia ne propose rien de neuf et pourtant, il est passionnant. L'apparente facilité du jeu est aisément compensée par de superbes graphismes et de divines musiques. Par rapport au *PC*, le *Macintosh* s'en tire avec brio, tant au niveau graphique que sonore. Vous serez vite captivé par l'atmosphère féerique de *Kyrandia* et oublierez les lacunes de ce soft. Un excellent choix pour les aventuriers amateurs.

Marc Menier



Brandon s'est fait prendre au vieux piège de la pomme et du serpent. A son teint verdâtre, on comprend que Kyrandia n'est plus un jardin d'Eden.



C'est devant cet autel de marbre que Brandon devra poser les pierres qui correspondent au jour de sa naissance. La première se trouve au fond de la rivière.



Cette plante intelligente vous donnera votre premier pouvoir : l'art de guérir les plaies et les maladies de votre personnage.



Ce vieux magicien prodigue de précieux conseils au jeune Brandon, quand il n'est pas en train de s'engueuler avec son dragon familier.

AVIS

OUI ! MARC

Comme Doguy s'est chargé des critiques, personne ne m'en voudra si je couvre un peu trop d'éloges Kyrandia. Les programmeurs de Westwood Studios se sont appliqués à faire oublier l'environnement classique du Finder : fond noir, menus discrets, on se croirait presque devant la version PC ! Les options sont nombreuses et, en ce qui concerne le son, le Macintosh révèle des talents de mélomane. C'est avec un plaisir non dissimulé que j'ai retrouvé les sublimes harmonies de la version PC. Les capacités sonores du Macintosh sont trop rarement exploitées. L'ayant déjà terminé sur PC, Kyrandia m'a de nouveau captivé, même si la difficulté est peu élevée. Pour les chanceux qui possèdent un Mac et un PC, il est bien sûr inutile d'acquérir les deux versions : elles sont en tous points identiques. Bien que The Legend of Kyrandia soit un jeu d'aventure très classique et doté d'un scénario assez simpliste, sa réalisation, et surtout sa bande sonore très réussie, en font un jeu de bonne qualité. Un excellent choix pour les utilisateurs «sérieux» de Mac qui se sentiraient une âme d'aventurier en herbe.

Marc Menier

Editeur : Westwood Studios. Distributeur : Virgin. version : Macintosh : The Dreamer Guild. Version française : Sabine Humeau, Louis Beatty.

VERSIONS







Le jeu vient de sortir sur *Macintosh*. Les versions *PC* et *Amiga* sont également disponibles.

TESTÉ SUR

Macintosh IIsi avec 5 Mo de mémoire et écran couleur 13".

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Macintosh : tous *Mac II*, tous *Mac LC*, tous *Mac Centris*, tous *Performa* et *Quadra*. Moniteur : couleur 12" ou plus grand, 256 couleurs. Système : 6.07 ou plus récent (système 7.1 recommandé). Média : 5 disquettes HD. Espace requis : 1 Mo. Protection par manuel. Jeu et manuel en français.



Ce vieillard assis sur le banc semble posséder une grande sagesse... Pourtant, il n'est d'aucune utilité dans le jeu. Autant parler à un mur !

Brynn, la gardienne du temple, est une amie du grand-père de Brandon. C'est sur ses conseils avisés que vous débuterez l'aventure.



FLOP

- L'interface de jeu est un peu trop limitée
- Le jeu est assez facile à terminer, un peu court aussi



TOP

- Une bande sonore excellente
- Des graphismes très réussis dans un style «conte de fée»

TROP FACILE OU TROP COMPLIQUÉ ?

Certains pensent qu'une interface d'utilisation trop compliquée nuit à la clarté du jeu et bloque le joueur pour de bêtes problèmes de manipulation. C'est ainsi qu'on a pu voir progressivement les jeux d'aventure se simplifier, passant des commandes tapées au clavier (avec tous les problèmes de syntaxe et de langue que cela comporte) à un système très épuré comme celui dont est doté Kyrandia. Cependant, on peut se demander si, dans la mesure où se simplifie au maximum l'interface d'utilisation, les joueurs ne risquent pas se retrouver bloqués avec un outil si dépouillé qu'ils n'arriveront plus à intervenir intelligemment dans le déroulement le jeu. Certes, si on considère froidement l'interface de Kyrandia, on constate que le joueur se borne à cliquer un peu partout sur l'écran jusqu'à ce que s'enclenche une action. Toute la «subtilité» du jeu réside alors dans l'utilisation du bon objet au bon endroit. On peut donc parvenir à ses fins par tâtonnements (que celui qui n'a jamais essayé cette méthode me jette la première pierre). Toutes ces interfaces «point & click» tellement en vogue sont-elles vraiment une bonne chose ? Bien sûr, le progrès est indéniable par rapport aux analyseurs de syntaxe qui bloquaient stupidement le joueur pour des erreurs de vocabulaire, sans parler des problèmes posés par les langues respectives du jeu et du joueur. Une interface comme celle que propose Rex Nebular n'est-elle pas préférable ? Attractive, très visuelle, elle n'empêche pas pour autant le joueur d'agir de manière efficace sur son environnement et sur les objets en sa possession. Le scénario du jeu s'en trouve enrichi et le joueur plus libre de ses mouvements. Les joueurs n'étant pas -tous- mentalement retardés, il semble bien inutile d'inventer des interfaces qui leur mâchent le travail.

Avec une larme qu'il a attrapée dans la Mare des Chagrins, Brandon guérit le saule pleureur. Le résultat est stupéfiant.





Brynn vous a conseillé d'aller dans cette étrange cabane. Cela pourrait être un piège mais le seul moyen d'en avoir le cœur net, c'est encore de vous y rendre.



Alors qu'il vient de découvrir le corps pétrifié de son grand-père, les forces de la nature de Kyrandia apparaissent devant notre héros ébahi.

Les vitraux du temple de Kyrandia sont de toute beauté, certes, mais ils sont aussi très évocateurs. Les roses ont un grand pouvoir magique dans ce monde.



78%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE ■■■
ROLE
REFLEXION
SPORT
3D

THE LEGEND OF KYRANDIA

M

SI ON RETROUVE L'AMBIANCE FÉERIQUE DES GRAPHISMES ET DES MUSIQUES DU JEU *PC*, L'AVENTURE EN ELLE-MÊME SE RÉVÈLE UN PEU TROP SIMPLE. MALGRE TOUT, LA MAGIE AGIT.

80% — **GRAPHISMES**

Avec une prédominance de décors sylvestres, les graphismes de *Kyrandia* sont enchanteurs et reposants. Il est possible de configurer la taille de l'écran.

75% — **ANIMATION**

Un peu lente, à cause des accès au disque dur. Il est déconseillé d'ouvrir plusieurs applications sous Multifinder, à moins d'avoir un *Mac* très puissant.

90% — **MUSIQUE**

Elle constitue la majorité de la bande sonore. Des mélodies magnifiques et variées accompagnent en permanence les tribulations de Brandon. Un régal !

70% — **BRUITAGES**

Les bruitages n'interviennent que ponctuellement dans *Kyrandia*. La bande sonore est quand même excellente dans l'ensemble.

90% — **PRISE EN MAIN**

Il suffit de cliquer à la souris, difficile de s'emmêler les pinceaux. Au moins, il n'est pas nécessaire de lire un manuel rébarbatif avant de jouer.

80% — **JOUABILITE**

Brandon se déplace d'une manière intelligente en évitant les obstacles. Le temps de réponse du curseur crée parfois un léger décalage.

65% — **DUREE DE VIE**

The Legend of Kyrandia est assez simple. Pour le terminer, il suffit de rester méthodique et ordonné durant l'exploration du monde de Kyrandia.







ISHAR 2



ST

Rude soirée en perspective pour Zurbaran, prince d'Ishar, grand seigneur de Kendoria : le mage vient de l'avertir que les Forces du Mal ont de nouveau remis ça ! L'ignoble, le répugnant Shandar menace, encore une fois, de faire basculer le monde paisible des six îles du royaume dans le chaos.

TESTÉ PAR VIC VENTURA



Dans *Ishar 2*, vous incarnez Zurbaran, le prince d'Ishar, parti en croisade contre Shandar le maléfique. Le jeu commence derechef, vous débarquant quasiment tout dévêtu sur l'île d'Irvan. C'est la première de la demi-douzaine d'îles que vous allez parcourir avant d'affronter l'infâme Shandar (vous ne le connaissez pas encore, mais vous le haïssez déjà profondément).

Remarquez qu'au cas où, paresseusement, vous voudriez vous resservir d'une équipe qui aurait déjà fait ses preuves, eh bien, si, si, c'est possible ! Avec de légers ajustements, vous pouvez repartir avec de bons gros Bill d'*Ishar 1* pour casser la gueule à tous ceux qui se permettraient le plus léger des froncements d'un poil de sourcil à votre égard.

Pas facile, la vie en groupe, surtout quand il faut assurer un statu quo entre des humains, des nains, des elfes, des orcs, voire des hommes-lézards. D'autant que, pour enrôler un membre de l'équipe, il est nécessaire de procéder à un vote. Chaque équipier a son alignement propre (neutre, bon, chaotique, traître, loyal). Il peut même arriver, en vertu d'antagonismes irréductibles, qu'un personnage déserte le groupe ou refuse de soigner un compagnon qu'il ne peut vraiment pas blairer, voire qu'il l'assassine, que les autres se vengent,etc., bref, que votre équipe se désagrège et tourne, tout de go, en eau de boudin !

Dans ce jeu de rôle dont l'originalité est de posséder de nombreuses scènes d'extérieur, les palettes de couleurs changent avec l'heure de la journée. Les sons, très évocateurs, donnent une chouette ambiance (les ding-dong des cloches de la ville, les hurlements des loups dans les montagnes, les coassements des crapauds-buffles dans les marais, etc.). La surface de jeu est quasiment trois fois celle du premier épisode et le scénario conséquent vous procurera moult ravissements en vous tenant en éveil de nombreuses heures. Une indication sur l'ensemble de la quête vous est donnée par la contine du Dwilgelindildong qu'on trouve dans le manuel.

Un effort particulier a été fait en ce qui concerne l'ergonomie. Les commandes de combat ont été regroupées en un seul pavé et quelques manipulations à la souris permettent de choisir des armes, d'échanger des objets ou de faire fonctionner des mécanismes. Une carte accessible à tout instant permet de s'y retrouver dans les paysages des six îles. La magie est simple à utiliser quoiqu'il faille trouver un chaudron magique et les bons ingrédients afin de préparer ses propres potions. Je vous conseille personnellement la bolée de «Flukjl» à la cervelle de rat, un cocktail réellement détonnant !



AVIS

OUI !

VIC

J'apprécie beaucoup le style des jeux Silmarils et leur ambiance. Ce qui a fait et continue de faire leur charme, c'est le déplacement en extérieur (inauguré par Crystal of Arboréa) avec des décors qui se raccordent case par case. Si le mouvement est saccadé, la précision des détails, par contre, est meilleure que dans les autres jeux du même type. Le scénario est bon, la gestion très simple et les différents éléments du décor (auberges, magasins, banques, etc.) sont très bien réalisés. J'aime.

Vic Ventura

GENERIQUE

Editeur : Silmarils. Distributeur : Silmarils. Auteurs : Pascal Einsweiler, Michel Pernot. Graphistes : Eric Galand, Jean-Christophe Charter. Programmation : Michel Pernot, André Rocques, Fabrice Hautecloque. Scénario : Michel Pernot, André Rocques, Louis-Marie Rocques. Musique et sons : Fabrice Hautecloque. Illustration de la boîte : Tim Hildebrandt.

COMPARATIF

ISHAR vs ISHAR 2

Ishar était déjà beau et soigné, exploitant au mieux les capacités du ST. Ishar 2 reprend et améliore toutes ces qualités en y ajoutant un monde plus vaste, une ergonomie plus travaillée et une grande diversité dans les rencontres et les quêtes à accomplir. Bref, telles les lessives qui lavent de plus en plus blanc, Ishar 2 surpasse Ishar sur presque tous les points. Quitte à choisir, prenez le second volet !



AVIS

OUI mais...

SPIRIT

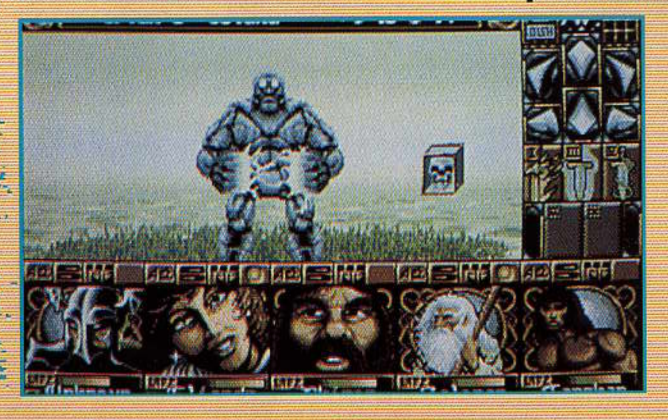
Oui, globalement pour le jeu qui possède un excellent scénario, de bons graphismes et qui, tout compte fait, est un très bon programme. Hélas... C'est l'un des trop «rares» programmes qui sort sur ST ! Même s'il avait été mauvais (ce qui n'est vraiment pas le cas) je me serai précipité dessus ! Je regrette toutefois que ce ne soit pas un programme pensé exclusivement pour le ST, c'est-à-dire avec des innovations spécifiques, une musique spécifique. En effet, on garde l'impression que c'est une déclinaison d'un produit conçu pour des machines plus puissantes. Et, quelque part, ça fait mal...

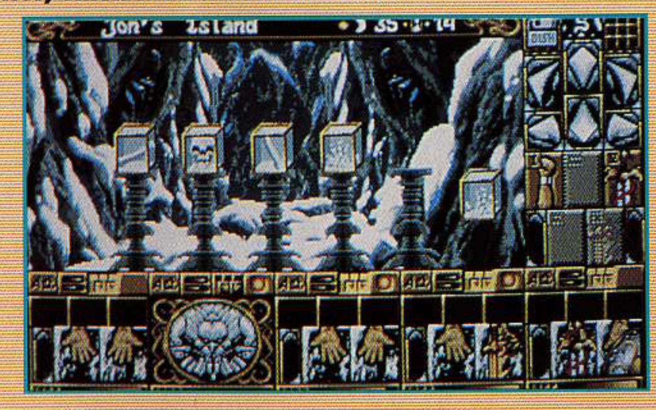
Spirit

2 MINUTES DE JEU

L'EPISODE DES RELIQUES

Sur l'île de Jon, après avoir résisté au vertige des hauteurs, écorché quelques loups et occis une demi-douzaine de géants, vous voici enfin parvenu au lieu où vous devez déposer les cinq reliques. L'instant est crucial. La cinquième relique va être déposée sur son socle. Dwingelindildong ! Les reliques s'illuminent et disparaissent, tandis que le druide Grimz surgit du néant. Enrôlez-le (faites voter votre équipe pour savoir si celui-ci sera accepté) et donnez-lui tout de suite une fourrure pour se réchauffer, sinon il va mourir de froid.









TOUT, TOUT, TOUT SUR LES PERSONNAGES

Voici l'un de vos personnages, une jeune femme. Dans sa main droite (située à gauche quand on regarde le personnage), elle tient une dague redoutable (+ 9 de dégâts) et, dans l'autre, une fiole d'huile de salamandre. En plus d'éventuelles pièces d'or, son sac à dos peut contenir jusqu'à neuf objets (visibles sur le pavé central). Ainsi, dans la première colonne, on distingue trois animaux de compagnie : une pie, un perroquet et un babouin. Ces animaux sont des auxiliaires irremplaçables dans l'aventure (détection de pièges, recherche d'objets inaccessibles, etc.) et devront être acquis auprès des marchands spécialisés. Dans la colonne suivante, vous découvrez successivement une relique, un chaudron et la clé du Connétable prise sur la belle Zeldy. Les reliques seront utiles dans l'île de Jon. Le chaudron, quant à lui, est l'un des objets fondamentaux du jeu car il n'en existe qu'un seul exemplaire. C'est grâce à cet ustensile culinaire que vous pourrez fabriquer des potions magiques de soins, de force, etc. Enfin, dans la dernière colonne, figurent une protection de cuir, une fourrure chaude qui vous permettra de franchir les montagnes et un crâne qui trouvera son utilité dans les donjons. Concernant les combats : soit une arme est représentée (épée vivante, arbalète, etc.) quand le personnage en porte une dans une main, soit son bras nu apparaît. Un simple clic de la souris déclenche l'action ou entraîne l'apparition d'une fenêtre complémentaire. Au-dessus de l'effigie du Guerrier du Chaos, trois boutons sont disponibles : Act permet les actions d'enrôlement, de licenciement, d'assassinat, de premiers soins ou d'affichage de carte ; les deux petites flèches donnent accès aux graphiques des caractéristiques principales (niveaux physique et psychique, expérience, argent). Le troisième bouton montre les mains des héros, comme on peut l'apercevoir dans la case d'Eliandr. De plus, mais uniquement pour les mages et les clercs, un quatrième bouton permet de visualiser les sorts disponibles. Les deux nombres sur le côté indiquent l'énergie psychique du personnage et le niveau du sort sélectionné. Il existe une trentaine de sorts de différents niveaux qu'on acquiert quand le personnage change de niveau. Enfin, le pavé de gauche affiche, en trois écrans successifs, l'identité du personnage (nom, race, classe, niveau, expérience, forme physique et psychique, vitalité, degré de cohésion avec l'équipe), ses caractéristiques (force, constitution, agilité, intelligence, sagesse) et ses compétences (crochetage, perception, premiers soins, arme à une main, ...).



FLOP

- La musique est quasi inexistante dans cette version ST
- Une animation qu'on aurait souhaitée plus riche

TOP

- Un scénario long et élaboré, et de nombreuses énigmes
- De superbes graphismes extérieurs avec lumières changeantes et de magnifiques décors de ville
- Une excellente ergonomie avec des combats et de la magie faciles à mettre en œuvre
- Une grande diversité de personnages, d'actions, etc. Bref, c'est la liberté !



Le plan de l'île d'Irvan. Ce document de travail, que l'archiprêtre André Rocques, un des concepteurs du jeu et grand druide de Silmarils, a bien voulu nous laisser dérober, est le plan de la première île avec des runes originales de sa propre écriture. Peut-être ne pourrez-vous pas vous en servir totalement mais vous pourrez quand même essayer, en utilisant une forte loupe ou le sort «vision très rapprochée».



La montagne des reliques. Aussi fruste que ce document puisse paraître (précisons toutefois que c'est grâce à notre excellent pourcentage en habileté et crochetage que nous nous le sommes procuré), il vous permettra malgré tout de vous repérer sans problème dans cette montagne aux flancs abrupts. Vous devez impérativement être vêtu de tuniques chaudes et épaisses afin de vous protéger des vents et du froid.

Dans l'île aux arbres, une forme étendue attire votre regard. Vous vous approchez. Il s'agit d'une jeune femme, très belle, qui a été sauvagement attaquée par griffon ou un awok sauvage. Ravalant votre colère et maudissant l'infâme Shandar, vous tâchez toutefois de saisir délicatement la clé bleue nichée près des douces rotondités de la belle Zeldy. Cet objet va se révéler indispensable pour continuer votre aventure.



La ville est l'un des décors les mieux réussis du jeu, avec les montagnes. Quand vous arrivez près de l'embarcadère, le cri des mouettes vous avertit que la mer est toute proche et que vous trouverez une embarcation pour continuer votre aventure.

VERSIONS



Voilà un jeu universel ! Il fonctionne sur *ST*(E), *Falcon*, *Amiga*, *Amiga 1200*, *PC* et *Macintosh*. Les versions PC, Falcon et Amiga 1200 sont en 256 couleurs et la musique y est beaucoup plus fournie.

TESTE SUR

Atari 1040 STF avec disque dur

MATERIEL NECESSAIRE

ST (tous modèles). Mémoire requise : 1 Mo. Contrôle : souris, clavier et même joystick. Installation sur disque dur : possible (3 disquettes à recopier). Média : 3 disquettes 3"1/2 DD. Jeu en français. Manuel en français. Protection par manuel.



POUR BIEN COMMENCER ET CONTINUER ITOU

Dès que le programme vous donne la main, c'est-à-dire juste après le chargement, dirigez-vous vers le nord. Evitez les trois malfrats en train de tabasser la femme, car vous risquez d'y perdre illico tous les points de vie de votre misérable carcasse. Allez plutôt au village pour enrôler une bonne équipe. Si vous ne reprenez pas une ancienne bande d'aventuriers en provenance de *Ishar 1*, choisissez alors une équipe composée d'un clerc (Eliandr, par exemple), d'un magicien (Zeloran est parfait), d'un archer (pourquoi pas Fandhir ?) et d'un guerrier (à vous de choisir !). Allez acheter vos armes (épée, arc et flèches) chez l'armurier et votre nourriture chez le marchand du coin. Celle-ci vous permet de regagner des points de physique après un combat. Revenez maintenant en force près des trois malfaisants et massacrez-les. Examinez ensuite la femme. Vous ne pouvez, hélas, plus rien pour elle. En revanche, son pendentif vous sera précieux. Mangez ensuite pour reprendre des points et revenez au village soit pour enrôler d'autres personnages, soit pour acheter des casques et des boucliers. Pour changer d'île et commencer réellement votre aventure, il vous faut récupérer un bateau. Quand vous irez au port (au S-SO), vous serez arrêté par les gardes et emmenés devant le chef du village. En échange d'un collier volé par les orcs de la forêt, celui-ci acceptera de vous céder un de ses bijous. Prendre la direction de l'est dans la forêt, puis nord pour ramasser au passage quelque champignons noir et blanc et des pissenlits (près des pierres). A l'extrême nord, vous devrez combattre les guêpes. Quand vous serez tiré d'affaire, vous irez dans la clairière du côté sud et vous essayerez de tuer les orcs qui s'y trouvent. Utilisez au mieux les talents de votre archer et récupérez le collier autour du cou du capitaine des orcs quand vous l'aurez occis. Il ne vous reste plus qu'à retourner au village remettre le collier au chef d'icelui. Récupérez bateau, mangez et dormez. Achetez flèches, armes, protections et nourriture puis, le cœur rempli de fureur, partez sur les traces encore fumantes de l'infâme Shandar dans l'île de Zach.

80%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION
SPORT
3D

ISHAR 2

ST — UN JEU DE ROLE AU SCENARIO PUISSANT, REPRENANT LES PERSONNAGES CREES DANS *ISHAR 1*, AVEC DE LA 3D EXTERIEURE ET INTERIEURE

88% — **GRAPHISMES**
Divers et fort bien colorés, c'est un des atouts principaux du jeu. Ils sont en 32 couleurs, 16 pour l'image principale et 16 pour le bandeau montrant les icônes des personnages.

70% — **ANIMATION**
Les graphismes très précis, se raccordent case par case, ce qui donnent un rendu un peu haché. D'autres animations viennent enrichir certains épisodes.

60% — **MUSIQUE**
Exception faite de la présentation, la musique est absente de la version ST, les autres versions sont mieux loties en ce domaine.

75% — **BRUITAGES**
Sans intervenir de façon directe dans le scénario, les bruits d'oiseaux, de vent, etc., dramatisent de façon très plaisante les scènes du jeu.

90% — **PRISE EN MAIN**
On peut récupérer une ancienne équipe d'*Ishar 1* ou débuter avec Zurbaran. Le manuel en français permet un démarrage en trois petites minutes.

80% — **JOUABILITE**
Tout à la souris, avec tous les équivalents clavier que vous désirez, *Ishar 2* se conduit avec un doigt et répond bien aux commandes. Un plan des lieux s'enrichit au fur et à mesure de vos pérégrinations.

79% — **DUREE DE VIE**
Un scénario long et étoffé, des énigmes aussi tordues que nombreuses, des combats, de la magie... De quoi vous tenir en haleine jusqu'au petit matin.

Difficulté	Joueur	Prix
D Difficile	1	D

LES MAÎTRES DE L'AVENTURE

BLADE OF DES

REALMS OF ARKANIA



TESTE PAR JACQUES HARBONN

AMIGA

Déjà testé en version *PC* (Tilt 113), *Blade of Destiny : Realms of Arkania* (*BoD*) fait son apparition sur *Amiga*, pour le plus grand plaisir des amateurs de jeux de rôles qui commençaient à être en manque. Jeu de rôles complexe et gigantesque dans la lignée de *Bard's Tale*, il privilégie l'aventure aux dépens des combats. Mais il impose une configuration musclée pour jouer à l'aise.

Alors qu'en ce pays régnait une paix ancestrale, des armées de monstres sanguinaires l'ont infesté, semant la désolation et la mort. Seule une épée magique forgée par les Cyclopes peut venir à bout de cette horde. Une équipe de six aventuriers est désignée pour partir en quête de cette épée. La création de votre équipe, assez complexe et complète, peut être facilitée par différentes «aides» : adoption des points minimaux indispensables pour accéder à une classe donnée ou même chargement de l'équipe déjà constituée, assez bien équilibrée. **Le scénario du jeu va vous entraîner de ville en ville**. Il faut visiter les maisons, aller dans les tavernes, écouter les informations qui y circulent et même payer un coup à boire pour délier les langues. Le but est de collecter le maximum d'informations sur cette épée et de retrouver son précédent propriétaire. Les villes sont vastes, et les habitations, temples, tavernes, et boutiques nombreuses. Un auto-plan, signalant le type de chaque bâtiment, facilite heureusement le repérage. Au cours de l'aventure, vous pourrez aussi être amené à vous lancer dans des quêtes secondaires proposées par certains habitants, moyennant argent et/ou renseignements. **Contrairement aux jeux de rôles clas-**

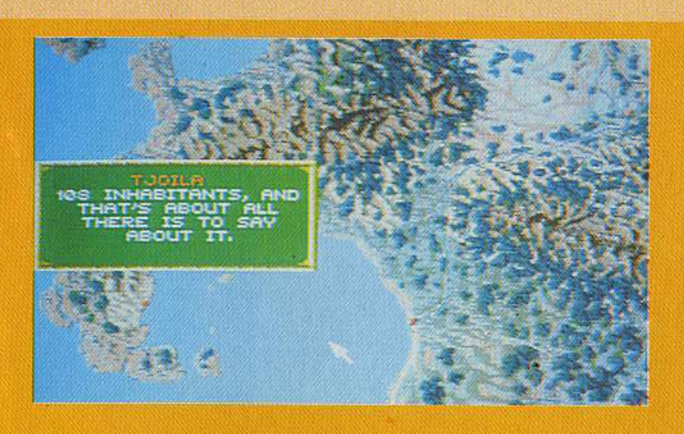
AVIS

JACQUES

OUI !

J'ai accueilli avec grand plaisir l'arrivée de BoD sur Amiga, machine qui souffre de la supériorité de son grand frère, le PC, dans le domaine des jeux d'aventure et de rôles. Blade of Destiny n'est aucunement un petit jeu destiné à combler un créneau quasiment vacant. Au contraire, il s'agit d'un des jeux d'aventure et de rôles les plus vastes et les plus complets sur cette machine, concurrençant dans ce domaine l'ancien Fate : Gate of Dawn. L'adaptation sur Amiga (avec disque dur) est parfaite, ne perdant aucun des atouts de la version PC. En ce qui concerne le jeu lui-même, je lui ferai le même reproche qu'à Gate. Le jeu est si vaste et le scénario si peu linéaire que l'on souffre parfois d'une trop grande liberté d'action. Il faut dire que j'ai toujours accordé ma préférence aux donjons d'intérieur, style Dungeon Master, Eye of Beholder et autres Underworld face aux aventures/rôle type Ultima. Mais c'est plus une affaire de goût qu'autre chose. Si vous aimez les jeux de ce type, BoD vous comblera en dépit d'une certaine lourdeur de maniement.

Jacques Harbonn

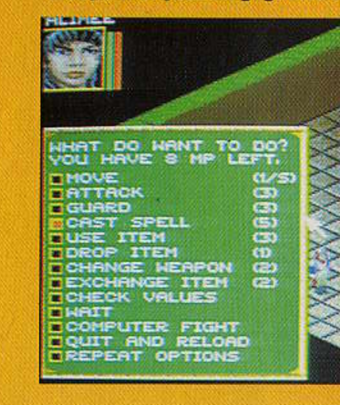


Le pays est vaste, le voyage entre deux villes contiguës pouvant déjà demander plusieurs jours de marche, sans compter les diverses péripéties qui ne manqueront pas de se produire.

Les étapes sont indispensables, vos aventuriers refusant avec justesse de poursuivre en pleine nuit. Vous ferez provision d'eau, pour chasser ou partir à la recherche des herbes magiques.



Etablir des tours de garde ava limite les attaques des monstr troupe d'orques en goguette v



STINY :



siques, ***Blade Of Destiny* accorde une faible importance aux combats**. Cependant, ils sont assez fréquents lors des voyages d'une ville à l'autre. Ces combats offrent une grande diversité d'action, avec une gestion à la manière des wargames par tour et points d'action. Une option permet heureusement de laisser l'ordinateur régler les combats lui-même. Grâce aux multiples sauvegardes, il est possible de progresser plus aisément dans ce jeu où les morts ne peuvent être rendus à la vie.

La création de l'équipe, longue et assez complexe si on l'effectue en détail, peut être facilitée par différentes options. On peut ainsi choisir de posséder directement les caractéristiques minimales d'une classe voulue. Toutefois le personnage obtenu sera le plus souvent moins performant qu'un aventurier tiré «à la main». Le programme dispose d'un jeu d'icônes diversifié pour représenter toutes les classes/races et les sexes (plusieurs figurines dans chaque cas).

GENERIQUE

Editeur : US Gold. Distributeur : PPS.
Conception/réalisation : Attic.

AVIS

OUI mais...

SPIRIT

Lorsque j'ai voulu donner mon avis sur BoD, j'ai commencé par jouer sur une configuration Amiga sans disque dur mais avec 2 Mo de RAM et deux lecteurs. Eh bien, le résultat est nul ! L'action était sans cesse interrompue par les changements de disquettes et de longs chargements qui empêchent d'entrer dans le jeu. Avec un disque dur, qui est, en fait, indispensable (ainsi qu'une mémoire supérieure à 1 Mo en pratique), les choses s'arrangent grandement, bien que subsistent des pauses de transfert mémoire à chaque changement de type de lieu. Quant à l'aventure qu'offre BoD, elle est d'une étendue titanesque et extrêmement complexe. Cette richesse et ce réalisme se payent d'une grande lenteur de «mise en route» et de progression qui risquent fort d'écarter les amateurs de jeux «simples» à la **Dungeon Master**. ***En revanche, ceux qui aiment les combinaisons d'aventure et de rôles ne seront pas déçus. En dépit de certains défauts, BoD est un jeu prenant, une fois que l'on est parvenu à y entrer !***

Spirit

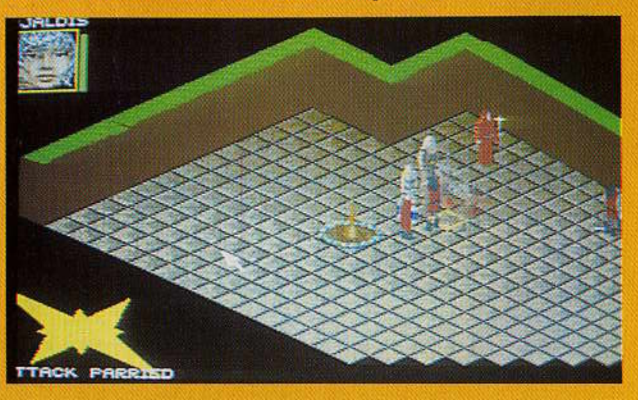
2 MINUTES DE JEU

La route et ses dangers

t de s'abandonner au sommeil s et l'effet de surprise. Ici une nt «tâter» l'équipe.



Le combat fait rage, chacun utilisant au mieux ses possibilités. L'ordinateur gère au besoin correctement vos hommes, utilisant si vous le désirez les sorts dont ils disposent.



VERSIONS





Blade of Destiny : Realms of Arkania est disponible aussi sur PC et sur *Atari ST*.

TESTE SUR

AMIGA 500, 6 Mo de RAM, deux lecteurs et disque dur.

MATERIEL NECESSAIRE

Amiga tous modèles. Mémoire requise : 1 Mo (mémoire supérieure recommandée). Contrôle : souris et clavier. Média : 8 disquettes 3" 1/2 DD. Installation disque dur : possible et quasi obligatoire (15 mn environ). Place requise : 9 Mo. Jeu en anglais. Manuel en anglais. Protection par codes.

COMPARATIF

BLADE OF DESTINY vs FATE

Blade of Destiny ***ne peut pas vraiment se comparer aux derniers jeux de rôles sortis sur*** **Amiga**, ***à savoir*** **Abandonned Place 2, Black Crypt** ***ou*** **Knightmare** ***(testé dans Tilt sous son nom français*** **Le Chevalier du Labyrinthe*****). Ces jeux, à la manière de*** **Dungeon Master**, ***donnent la priorité au combat, au désamorçage des pièges et à l'ouverture des portes. Il faut remonter bien plus loin pour trouver un jeu équivalent :*** **Fate : Gate of Dawn**, ***lui aussi d'origine outre-Rhin. Les deux jeux offrent un grand réalisme et un univers important. Celui de BoD est encore plus démesuré, mais*** **Fate** ***est avantagé par un maniement plus aisé et des bruitages d'ambiance. De toute manière, si vous avez aimé*** **Fate**, ***vous serez séduit par*** **Blade of Destiny**.



Tout le monde ne participe pas à l'euphorie de votre quête. Ce villageois fort soupçonneux ne demande qu'une chose : que vous sortiez au plus vite de chez lui !



Au marché, vous pourrez facilement trouver les boutiques de votre choix : armurier, herboriste (indispensable pour les sorts) ou «quincaillier». Ce dernier vend différents objets très utiles comme les torches ou les lanternes (indispensables avant de s'enfoncer dans les sombres donjons), nécessaire de pèche, pack de nourriture, etc.



Vous pouvez forcer les portes pour fouiller et tenter de découvrir quelque chose. Mais dans bien des cas, vous ne trouverez rien et la garde ira vous rafraîchir un peu les idées à la prison.

FLOP

- Disque dur et mémoire étendue sont indispensables pour jouer «sérieusement»
- La trop grande complexité et l'ergonomie imparfaite dans certains cas

TOP

- L'univers est immense et le réalisme excellent
- La réussite tient plus à la réflexion qu'à l'épée
- L'adaptation *Amiga* est excellente
- La durée de vie est très importante

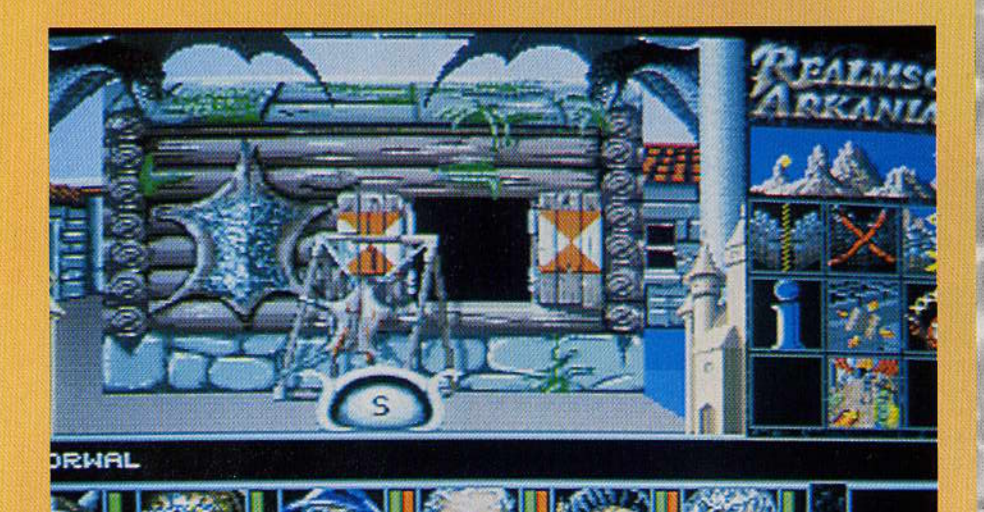




Les tavernes sont un bon lieu de rencontre et la bière qu'on y sert est propre à délier les langues. Notez bien toutes les informations, même celles qui vous semblent peu intéressantes : elles peuvent se révéler capitales plus tard.



C'est à partir d'ici que vous commencerez votre quête. Les temples ne servent nullement aux soins mais à faire des dons aux dieux locaux ou à demander un hypothétique miracle.



Si les façades des maisons sont souvent ternes, elles ont en revanche l'avantage d'être variées et appropriées à chaque batiment.

LE REALISME DE BLADE OF DESTINY

Blade of Destiny mise sur un réalisme pointu dans des domaines variés. L'alternance du jour et de la nuit est respectée, ainsi que le cycle des saisons. Les caractéristiques des personnages ne sont pas réduits aux seuls éléments de base habituels, puisque sont inclus par exemple l'intuition ou des spécificités négatives. Ainsi, un personnage souffrant d'acrophobie (peur des lieux élevés) risque de perdre une partie de ses moyens s'il se trouve au bord d'une falaise ou sur un pont suspendu. Le programme gère l'encombrement, refusant au personnage de ramasser un objet supplémentaire s'il est déjà trop chargé. Il est possible de scinder l'équipe en deux groupes ou plus pour que chacun effectue une action particulière. Nourriture et boisson sont indispensables à la vie. En rase campagne, il est nécessaire de s'organiser. Il faut chercher une source et chasser le dîner. La tournure des dialogues dépend vraiment des réponses faites et il faudra trouver le ton juste pour soutirer au mieux les indices connus de vos interlocuteurs. La magie est d'une grande richesse, acquise peu à peu et devant être utilisée avec parcimonie, vu le temps de récupération. Enfin, les morts n'ont ici aucune chance de revenir à la vie.

82%

Genre	
ACTION	
PLATES-FORMES	
SIMULATION	
AVENTURE	■■
ROLE	■■■
REFLEXION	■■
SPORT	
3D	■

BLADE OF DESTINY

A — **UN GRAND JEU SUR AMIGA, TRES RICHE ET DOTÉ D'UNE IMPRESSIONNANTE DURÉE DE VIE. MAIS, IL EST UN PEU LOURD À MANIER ET IMPOSE UN ÉQUIPEMENT ADAPTÉ.**

78% — **GRAPHISMES**
Ils sont d'un bon niveau et d'une diversité suffisante.

70% — **ANIMATION**
Pas d'animation dans les déplacements classiques. En revanche, certains lieux disposent d'animations complémentaires et les combats sont bien «mimés».

72% — **MUSIQUE**
Les séquences musicales sont mélodieuses et changent en fonction des lieux. L'ensemble est tout de même un peu répétitif à long terme.

60% — **BRUITAGES**
Ils sont trop discrets : à peine quelques chocs d'épées lors des combats et quelques sons inquiétants dans les souterrains.

50% — **PRISE EN MAIN**
La création complète des personnages est longue (et fastidieuse) et la lecture du manuel quasi indispensable.

78% — **JOUABILITE**
Bonne jouabilité. Le choix varie avec les circonstances et l'utilisation des deux boutons de la souris est intelligente. Mais les icônes sont peu explicites.

85% — **DUREE DE VIE**
Si vous aimez ce type de jeu de rôles et disposez d'un matériel adapté, *Blade of Destiny* vous gardera en éveil plusieurs semaines et peut-être d'avantage.

Difficulté	Joueur	Prix
D Difficile	1	D

X-WING : L'EMPIRE

Comment ? Vous bloquez dans X-Wing ? Vous vous ramassez lamentablement à la treizième mission ? Les intercepteurs TIE vous taillent (!) en pièces dès que vous pointez le bout du nez de votre X-Wing ? Qu'à cela ne tienne : je suis là ! Je vais vous donner un petit cours particulier de pilotage et de stratégie spatiale dont vous me direz des nouvelles. Haut les cœurs, moussaillons !



Vous êtes nombreux à nous avoir écrit au propos de l'excellent jeu de Lucas Art, pour nous dire votre frustration. De «trop dur » à «infaisable», tous les qualificatifs ont été utilisés. Certains (quelle honte !) ont osé mettre en doute le fait que j'ai fini le jeu sans aucun «cheat-mode» ni aucune triche. Dans ma grande mansuétude, je vais vous faire partager mon expérience en matière de pilotage spatial. Que la force soit avec vous !

IMPERIAL PURSUIT X-WING MENE SA QUATRIEME CAMPAGNE

LucasArt suit la mode, maintenant bien implantée (il suffit de regarder le phénomène Wing Commander II !), des «Ad-On». Imperial Pursuit est une campagne supplémentaire, qui vient se greffer sur X-Wing. Au programme, une vingtaine de missions, un nouveau vaisseau ennemi, le TIE Advanced, ainsi que, de temps en temps, le choix entre deux missions différentes.
Le niveau de difficulté est très élevé, et la campagne se compose principalement de missions de protection et de capture. L'histoire : dans les précédents épisodes, vous avez posé quelques problèmes à l'Empire. En particulier, vous avez détruit le fleuron de sa technologie guerrière, l'Etoile noire. Evidemment, cela mérite une sanction, et l'Empire a décidé de mettre fin à cette rébellion. La première étape est l'envoi de toute l'armada de l'Empire à l'attaque des forces de la rébellion, basées sur Tatooine. Vous n'avez d'autres solutions que la fuite. Cela donne prétexte à une dizaine de missions de protection toutes plus difficiles les unes que les autres. Mais ce n'est pas tout : l'Empire a lancé une chaîne de fabrication de Destroyer de classe Redoutable. De quoi balayer toutes les forces que vous pourriez lui opposer. Il faut absolument mettre un terme à cette entreprise. La solution : utiliser une corvette de l'empire, préalablement capturée, et équipée pour l'occasion de nouveaux boucliers (dont vous devrez aussi voler les plans !). Sur cette trame, vient se greffer on ne sait trop pouquoi une histoire de nourriture empoisonnée, que vous devrez, ni vu ni connu, refiler à l'Empire.





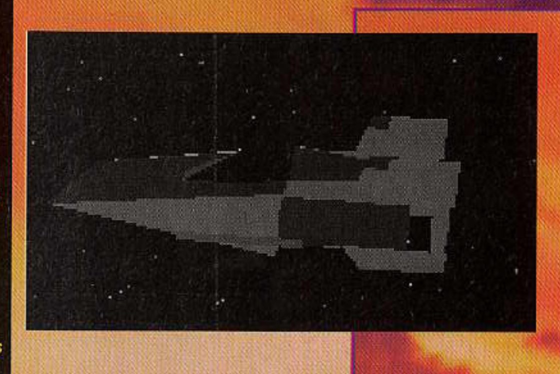


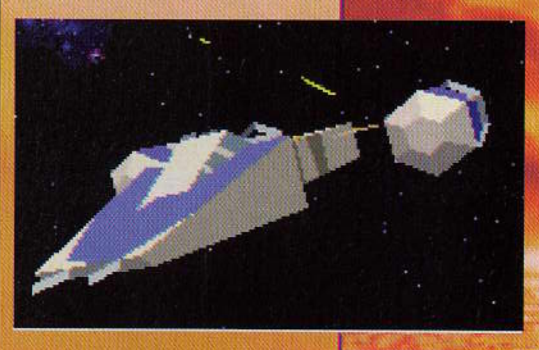


CONTRE-ATTAQUE !

PAR JEAN-LOUP JOVANOVIC

Les trois types de vaisseaux que vous pilotez ont chacun leurs avantages et leurs inconvénients. A vous de savoir en tirer pleinement parti. Le A-Wing est le plus rapide et le plus maniable. Il est particulièrement meurtrier contre les vaisseaux lents, comme les Bombers ou les Gunboats. Ses nombreux missiles sont en particulier bien adaptés aux premiers : vous mettez les boucliers et les tirs au maximum, vous vous placez juste derrière un TIE-B et Feu ! Il n'est souvent même pas nécessaire de «locker» l'ennemi...





Préparez-vous bien au combat, avant même d'avoir détecté le moindre ennemi. Dans le feu de l'action, vous aurez peu de temps à consacrer aux réglages de votre appareil. En pratique, vous devez tenir compte du vaisseau que vous pilotez et des ennemis que vous risquez de rencontrer. Procédons par ordre : quel que soit votre appareil, mettez dès le départ vos tirs et vos boucliers au maximum. Utilisez Shift-F9 pour transférer l'énergie des tirs vers les boucliers. Si ce n'est pas déjà le cas, mettez-vous à vitesse maximum. Le X-Wing est maniable et permet de viser facilement. Associez les quatre tirs, vous aurez un effet dévastateur sur vos adversaires. Le A-Wing et le Y-Wing ont des tirs beaucoup plus rapides s'ils sont séparés. C'est en particulier très efficace contre un ennemi lent. Si l'ennemi est très rapide, comme les TIE-Advanced, n'hésitez pas à accélérer pour atteindre la même vitesse. Un X-Wing sans bouclier atteint les 100 (100 quoi, déjà ?), ce qui est suffisant dans la plupart des cas. Un petit Shift-F9 de temps en temps pour remonter les boucliers, et le tour est joué.



Le X-Wing, avec ses quatre tirs simultanés, est très efficace contre les vaisseaux résistants. Le Gunboat est sa cible préférée : tirs au maximum et bouclier en «normal» ou «increased», vous avez juste la bonne vitesse pour leur coller aux fesses. Mais ce vaisseau est aussi parfait pour les missions d'interception de Bombers, deux rafales suffisant généralement à les mettre hors de combat.
Le Y-Wing, enfin, est plus délicat à diriger. Lent et peu maniable, il dispose d'une force de frappe de surcroît très surfaite. Sa principale qualité, outre ses excellents boucliers, est de pouvoir paralyser les vaisseaux ennemis grâce à ses canons à ions. Quand vous l'utilisez contre de gros navires (corvettes, etc.), lancez deux ou trois missiles avant de tirer au canon à ions. Cela fera tomber les boucliers et vous facilitera grandement la tâche. Mais attention : ces missiles sont en quantité limitée...

LES DIX REGLES D'OR DU BON PILOTE DE X-WING

A L'USAGE DES NOUVELLES RECRUES...



1-. Votre X-Wing est le summum de la technologie. Chacun coûte des millions de Crédits, et vous êtes prié d'en prendre le plus grand soin !

2-. Les TIE sont rapides. En revanche, deux ou trois coups au but suffisent généralement à les envoyer ad patres. Réglez votre vitesse sur la leur, et ...FEEUUU !



3-. Les gros vaisseaux (corvettes, transports, etc.) ne rechargent pas leurs boucliers. Vous pouvez en venir à bout même avec une très faible force de frappe, en faisant plusieurs passages.

4-. Un missile, ça va. Trois, bonjour les dégats !

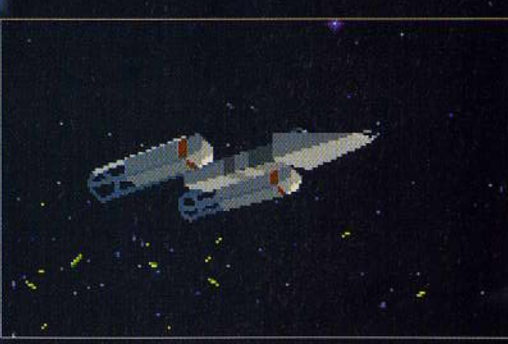
5-. Ne poursuivez pas un ennemi noté «Hull Damaged». Mais gardez-le à l'œil : certains retournent vers le vaisseau amiral, d'autres continuent à attaquer.



6-. Si vous êtes gravement endommagé, mettez-vous à tourner dans tous les sens à pleine vitesse.

7-. Les tirs se rechargent plus vite que les boucliers. Réglez vos tir à fond et vos boucliers à zéro, puis transférez de l'énergie de l'un à l'autre.

8-. Vos coéquipiers sont nettement moins efficaces que vous. Cela ne les empèche pas d'être parfois très utiles. N'hésitez pas à les appeler à la rescousse, ou à les envoyer sur une cible.



9-. Dans les missions de protection, foncez sur les bombardiers sans vous préoccuper des autres ennemis.

10-. Habituez-vous à utiliser les touches F9 et F10. Elles permettent de faire varier fortement votre vitesse, très simplement. Après avoir appuyé trois fois sur F9 et quatre fois sur F10, vous devez savoir quels sont les réglages de tirs et de boucliers, sans avoir à revenir en vue «cockpit» !



IMPERIAL PURSUIT LE BON CHOIX ?

Imperial Pursuit propose de temps en temps un choix entre deux missions différentes (en général, attaque ou défense). Quelle que soit votre préférence, la mission d'après sera la même. On est encore loin de l'arborescence de Wing Commander II. Je vous rappelle que, dans ce dernier, il était tout à fait possible de rater une mission, ce qui modifiait grandement le cours des choses. Dans Imperial Pursuit, quelle que soit la mission que vous choisissez, il vous faut la réussir pour passer à la suivante... Et, comme les missions sont encore plus difficiles que dans X-Wing, ce sont des dizaines et des dizaines de tentatives qui vous seront parfois nécessaires pour pouvoir découvrir la suite du jeu. Pour les bons joueurs, pas de problème. Pour les autres, bien des frustrations en perspective...

TECHNIQUES DE COMBAT APPLIQUÉES AUX PRINCIPAUX VÉHICULES DE L'EMPIRE

La description - succincte- des principaux véhicules est suivie de la vitesse conseillée pour les prendre en chasse.



Le Tie Fighter

Rapide et maniable. Sa puissance de tir est faible et ses boucliers fragiles. Le pain quotidien des chasseurs. Vitesse : 80 à 100.



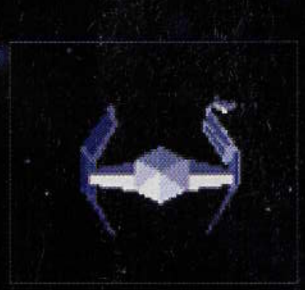
Le Tie Interceptor

S'il n'attaque que très rarement les transports, l'intercepteur est la plaie des chasseurs de l'alliance. Vitesse : 100.



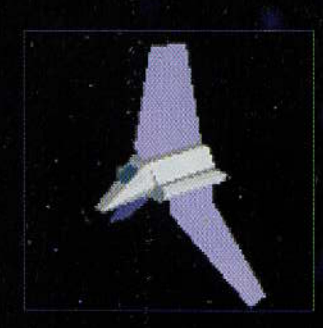
Le Tie Bomber

Lent et peu maniable, le Bomber est équipé de missiles meurtriers, aussi bien contre les chasseurs que contre les transports. Vitesse : 60.



Le Tie Advanced

La dernière invention meurtrière de l'Empire est très proche, dans sa conception, de l'intercepteur. C'est le plus rapide de nos ennemis. Vitesse : 110 et plus.



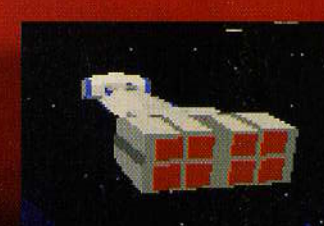
Le Gunboat

Ce mastodonte des chasseurs-bombardiers de l'Empire est surtout dangereux par ses missiles et sa grande résistance. Une attaque de quatre Gunboats détruit souvent toute une escadrille en un seul passage.
Vitesse : 50 à 70.



Les mines

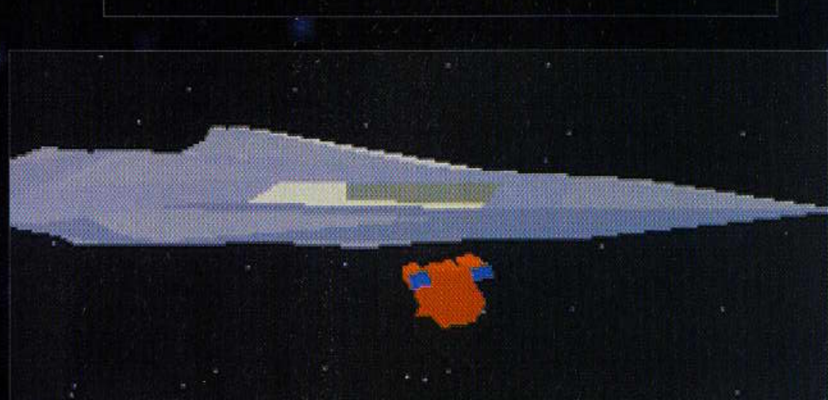
Ces tourelles laser automatiques ont comme principal inconvénient de se trouver rassemblées en grand nombre. Un seul tir suffit à les détruire. Encore faut-il les viser précisément...



La corvette

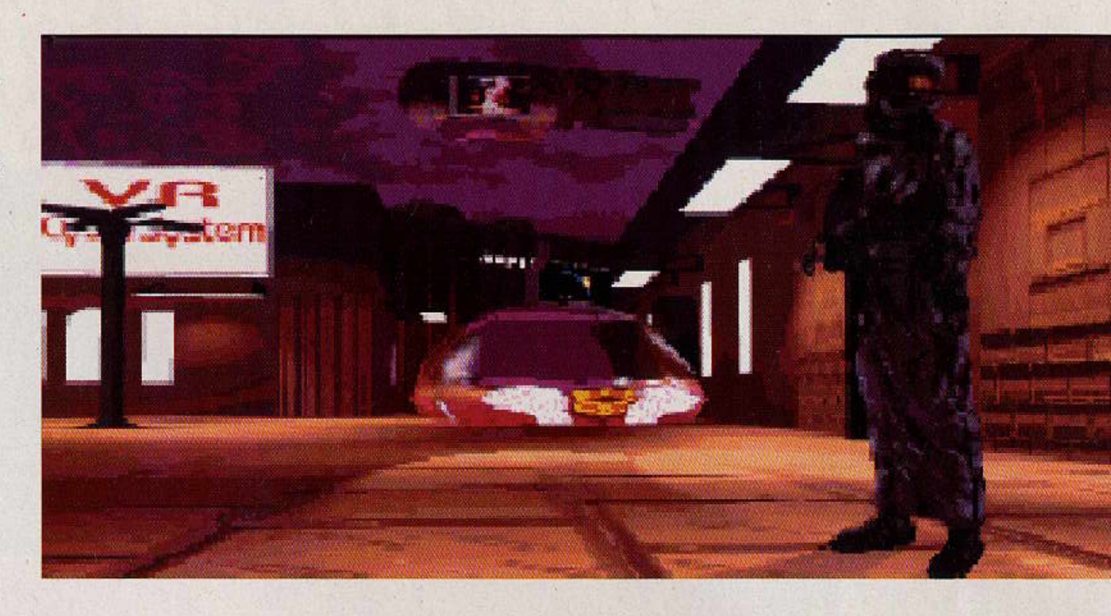
Sans égaler la puissance de feu d'un croiseur interstellaire, la Corvette dispose de tourelles groupées particulièrement efficaces. Pour s'approcher, vous n'aurez d'autre solution que d'accélérer votre vaisseau au maximum, et de faire des zig-zag entre les tirs. Trois missiles suffisent en revanche pour venir à bout de son bouclier, ce qui met la destruction d'un tel navire à la portée d'un simple Y-Wing.





SOLUTION DE SYNDICATE

SUITE AU SUCCES RETENTISSANT QUE CONNAIT* SYNDICATE, *NOUS AVONS DECIDE DE VOUS OFFRIR UNE AIDE POUR CE JEU. CE COUP DE POUCE VOUS PERMETTRA DE MENER A TERME CE SUPERBE JEU D'ACTION ET DE FAIRE DE VOTRE SYNDICAT LE PLUS PUISSANT DU MONDE ! LES MISSIONS SONT ICI PRESENTEES PAR THEMES.



Finir un jeu n'est pas forcément difficile. Avec un peu de stratégie et de persévérance, on en voit souvent le bout. Pourtant, certains petits trucs sont bien utiles. Ainsi, dans *Syndicate*, pour ne pas perdre sans cesse des agents, il faut sauvegarder la partie entre les missions. En cas d'échec, vous pourrez recommencer la mission avec des agents en pleine forme. Comme il n'existe pas une méthode définie pour réussir chaque mission, nous vous proposons un résumé des différents types de mission et des principales actions à accomplir. Si vous ou l'un des membres de votre équipe tombait aux mains de l'ennemi, le gouvernement nierait avoir eu connaissance de votre mission...

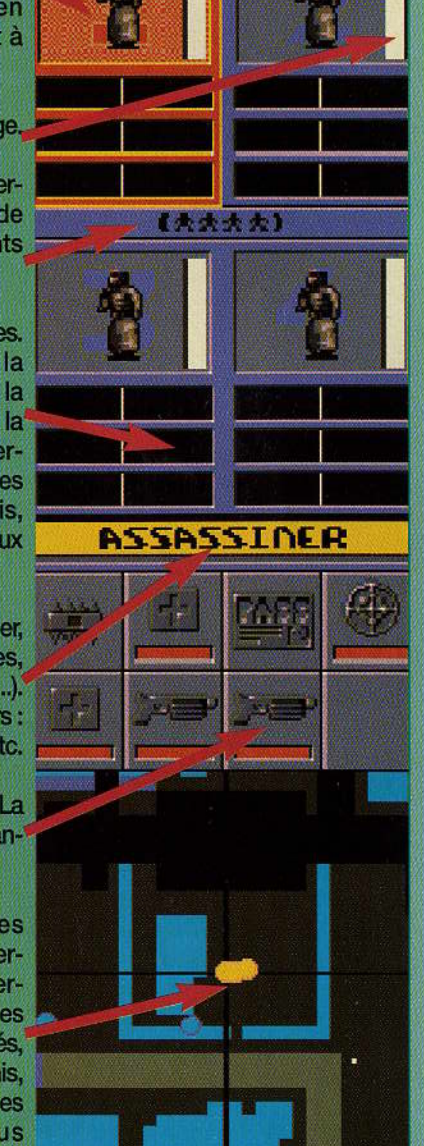
Morgan Feroyd

L'EQUIPEMENT



Ce menu vous permet de gérer le développement de vos agents. Il est d'ailleurs préférable d'en éduquer plus de quatre. De là, vous leur fournissez le matériel ou les armes et vous les modifiez bioniquement. N'hésitez pas à créer des personnalités différentes (le chef du groupe, la brute, le spécialiste en persuasion, etc.).
L'équipement optimal change avec les missions. Il vous sera donc nécessaire de revendre et de racheter du matériel entre deux missions.
Les armes les plus efficaces sont le P.M. et le fusil à longue portée. Pour certaines actions plus «brutales», le pistolet Gauss ou le lance-flammes sont bien pratiques également.

GESTION DES PERSONNAGES



Personnage sélectionné. Le dessin du personnage indique son attitude : en marche, aux aguets, prêt à tirer, etc.

Etat de santé du personnage.

Icône pour regrouper les personnages. Cela permet de déplacer les quatre agents ensemble.

Niveau des drogues injectées. La première augmente la vitesse de déplacement, la deuxième l'intelligence et la troisième les réflexes (perception). En cliquant sur les deux boutons de la souris, vous mettez tous ces niveaux au maximum.

But de la mission (assassiner, protéger, détruire véhicules, éliminer agents, persuader...). C'est aussi l'action en cours : suivre, conduire véhicule, etc.

Arme ou objet sélectionné. La barre rouge indique la quantité restante de munitions.

Points symbolisants des hommes. En jaune vos personnages ou les civils persuadés, en blanc et jaune les persos importants persuadés, en rouge les agents ennemis, en gris les gardes, en bleu les policiers. Le radar vous indique la direction à suivre.

La mission



Il est extrêmement important de maitriser la situation avant de se lancer dans une mission. N'hésitez donc pas à acheter un maximum d'infos. Les détails du plan de la ville servent peu.



Lorsque vous réussissez (ou ratez) une mission, vos statistiques s'affichent à l'écran. Pour éviter de perdre des hommes, il est possible de recharger une partie sauvegardée.



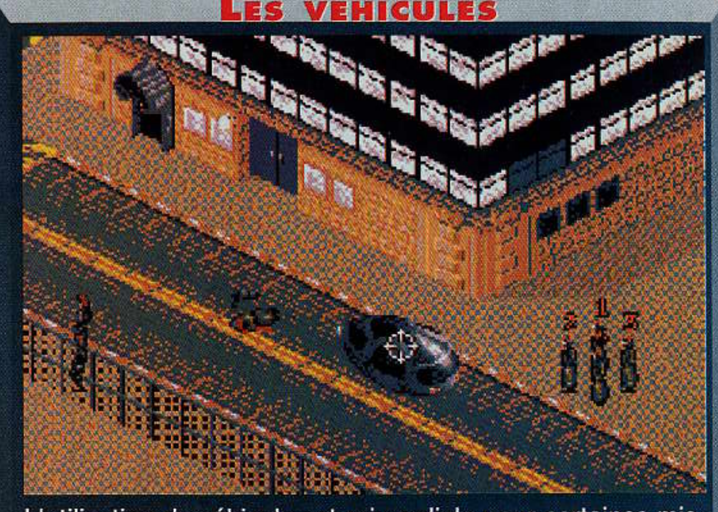
La persuasion



La persuasion est un moyen efficace de mener à bien la plupart des missions sans bain de sang. Pour cela, il faut développer les cerveaux V1, V2 et V3 en priorité. En passant à proximité des civils avec le Persuadotron, vous les «persuaderez» de se rallier à votre cause. Ensuite, vous procéderez de la même façon avec les gardes et le policiers, voire même les agents.

Point important : ne sortez pas vos armes à ce moment car cela fait fuir les passants. Il est nécessaire aussi de booster vos agents en vitesse de déplacement pour rattraper ces futurs «clients». Plus vous persuaderez de personnes, plus le syndicat vous gratifiera pécunièrement à la fin de la mission. Ce n'est pourtant pas une raison pour abuser du procédé.

Les vehicules



L'utilisation de véhicule est primordiale pour certaines missions. Comme votre syndicat ne vous en fournit pas systématiquement, il va falloir en voler. Tirez un coup de feu dans les vitres d'un véhicule en marche et pénetrez à l'intérieur. Groupez les personnages au préalable. Parfois, le seul véhicule de la ville est dynamité par vos ennemis, alors agissez vite.

L'assassinat



L'assassinat est une des missions les plus courantes. Ainsi, il vaut mieux procéder intelligement : si votre cible s'enfuit avant votre arrivée...tout sera à refaire. Surtout, n'oubliez pas votre objectif principal. Il est parfois nécessaire de positionner un ou deux tireurs d'élite pour nettoyer le secteur de loin.

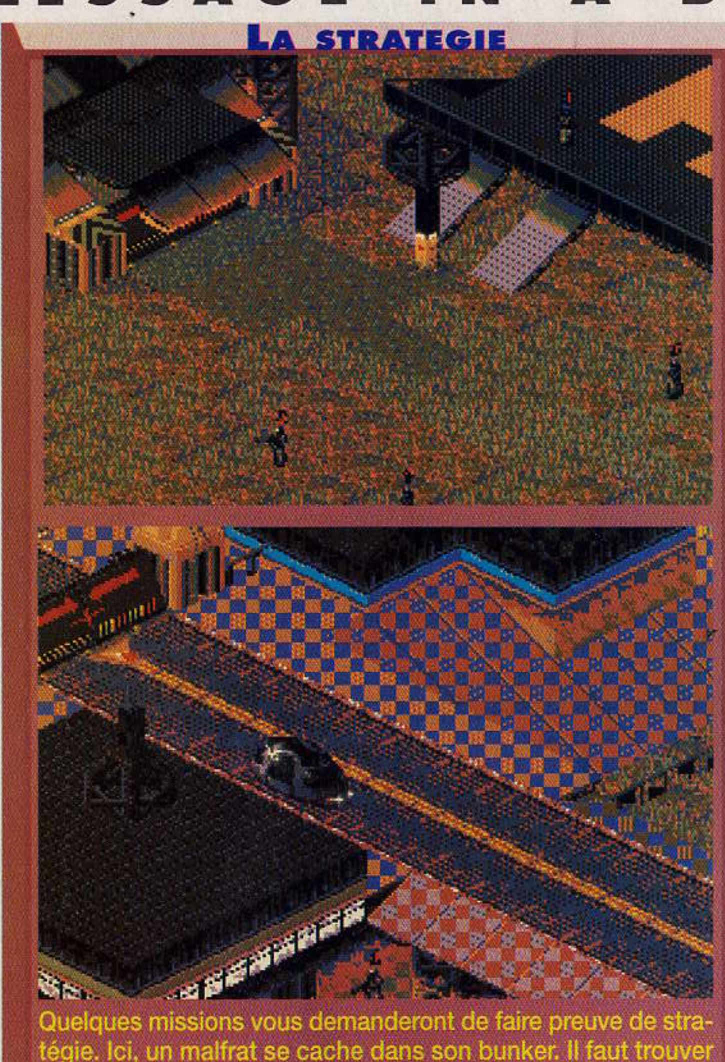
La recherche

Les missions étant assez longues, il est préférable de commencer une recherche avant chacune d'elles. Cela évite d'investir beaucoup. Développez en priorité les torses et les cerveaux bioniques, ainsi que les armes automatiques.



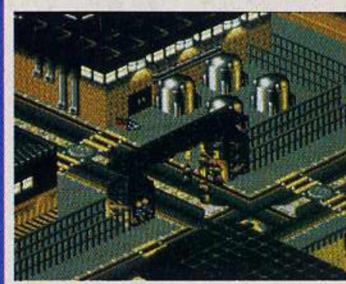
SYNDICATE

LA STRATEGIE

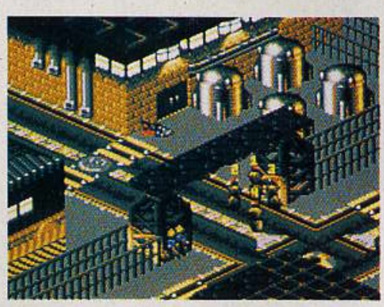


Quelques missions vous demanderont de faire preuve de stratégie. Ici, un malfrat se cache dans son bunker. Il faut trouver le passage secret qui y mène et, surtout, poster des hommes à l'extérieur qui l'intercepteront au moment de sa fuite. Dans une autre mission, les agents ennemis font exploser un véhicule devant la porte d'un ranch, vous empêchant d'en sortir.

VERSION AMIGA



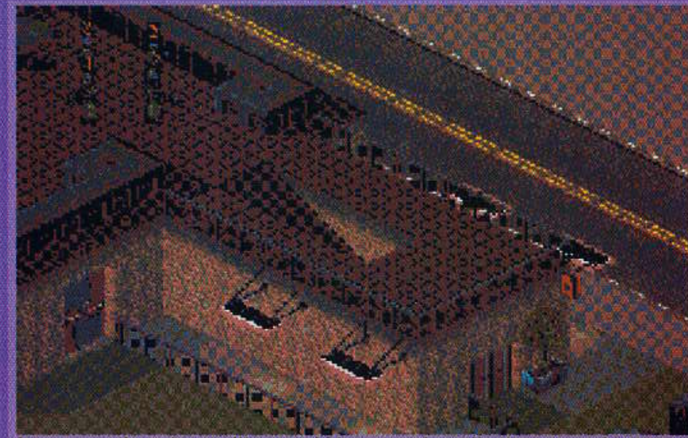
Comme vous pouvez le constater, la version Amiga n'est pas aussi belle que celle du PC. Le jeu est aussi nettement plus lent.



Avec un disque dur, le jeu devient vraiment plaisant. Il est surprenant, pour un jeu développé sur Amiga, que la qualité ne soit pas supérieure.



LA DEFENSE



Le proverbe «la meilleure défense, c'est l'attaque» n'est pas toujours valable dans *Syndicate*. Ici, la position est idéale pour se débarrasser d'un grand nombre d'agents sans prendre de risque. Il suffit de les laisser monter un par un, puis de les éliminer. Ensuite, vous pourrez reprendre le cours de la mission.

LA PROTECTION

Les deux missions de protection du jeu sont certainement les plus délicates. A la moindre erreur de votre part, votre client se fait descendre. Il faut donc agir avec prudence : utiliser des armes légères pour ne pas blesser votre ami, se positionner autour de lui de façon à ce que personne ne passe entre les mailles de votre filet et anticiper les mouvements de l'ennemi. Point important : les agents portent souvent des bombes. Les tuer ne suffit donc pas à écarter tout le danger. Il est nécessaire de tirer sur la bombe pour la faire exploser quand elle est à une distance respectable de votre ami. Enfin, ne groupez pas vos personnages. Il faut qu'ils agissent individuellement.

LA DESTRUCTION DE MATERIEL

Les missions comprennent souvent plusieurs sous-missions. La destruction de matériel est l'une de ces tâches subalternes. Pour s'acquitter de celle-ci, il n'est pas nécessaire d'utiliser un gros attirail (comme un pistolet Gauss, par exemple) qui présente, avec la déflagration, autant d'inconvénients que d'avantages. Dans ce genre de circonstances, un bon P.M. peut largement suffire. Ici, il s'agit de détruire un véhicule blindé et de voler l'autre à l'ennemi (il contient des documents que vous êtes chargé de récupérer pour une mission ultérieure).



Le piratage industriel

A plusieurs reprises, vous allez devoir récupérer des inventions de l'ennemi. La mission ci-contre consiste à récupérer le laser. Pour y parvenir, vous devrez passer dans un «couloir de la mort». Il va sans dire que ce camp militaire est extrêmement bien gardé. Les fusils à longue portée vont permettront de tuer les gardes sans qu'eux-mêmes ne puissent vous toucher. Ensuite, vous contournerez l'accès principal du bunker pour ne pas être dans la ligne de mire de deux pistolets Gauss. Un bon coup de lance-flammes dans les guérites devrait calmer les ardeurs de ces gardes. Puis, vous monterez sur la plate-forme où est gardé le laser. Une fois encore, le fusil longue portée vous sera très utile. Accentuer la perception des agents se révèle très utile pour ce genre de mission car, au moindre danger, ils sont à même de réagir et de se défendre. A l'inverse, lors de missions de protection, cette drogue doit être réduite au minimum afin d'éviter toute bavure.

Le «retrait» d'agent : la mission finale



La dernière mission (par sa difficulté) est l'accélerateur de l'Atlantique. Pour la réussir, il est indispensable que vos agents soient équipés avec ce qu'il y a de mieux : équipement bionique complet de niveau 3. Voici une stratégie qui permet de couronner de succès cette entreprise. Le nombre affolant d'agents et leur résistance aux coups vont vous forcer à utiliser la méthode du kamikase japonais. Pour commencer, groupez vos personnages, injectez-leur le maximum de drogues (click droit et gauche) puis placez-les sous bouclier. Ensuite, rendez-vous à l'héliport de gauche sur le plan. Une fois que vos personnages sont sur la passerelle, sélectionnez le personnage 1 et faites-le revenir en arrière (l'héliport de droite). Dès qu'il est au centre, appuyez deux fois sur D. Cela le fera exploser, brûlant par la même occasion tous les agents aux alentours. Puis, injectez-lui un médikit et replacez-le sous bouclier. Il restera en vie. Pendant ce temps, vos autres personnages seront à l'abri car les agents ennemis se précipiteront sur l'agent numéro 1. Répétez cette opération à différents points stratégiques de la plate-forme marine. Puis, passez au personnage numéro 2 et 3. L'équipement adéquat est le suivant : 5 médikits et 3 boucliers (perso 1), 4 médikits et 4 boucliers (perso 2 et 3), 3 médikits et 4 boucliers ainsi qu'un fusil longue portée (perso 4). Les agents ennemis sont tellement stupides qu'ils viendront se précipiter dans les flammes. Les gardes ne sont pas très agressifs. Par contre, ils possèdent un excellent équipement souvent bien rechargé. Profitez-en ! Dernier point de toute importance : bonne chance !

La domination du monde : la victoire



Après de longues heures de jeu et beaucoup de persévérance, vous verrez apparaître la carte sous un aspect intéressant : le monde appartient à votre syndicat ! Cela signifie que vous avez rayé de la surface les sept autres syndicats ennemis.

Il n'y a pas de parcours précis à suivre dans votre colonisation du monde. Il faudra tout de même faire attention aux pays conquis car, si vous leur soutirez trop d'impôts, leur moral baissera à vitesse grand V. Ils finiront par se rebeller et vous devrez recommencer la mission.

Malgré les quelques bugs du jeu qui vous forceront à recommencer certaines missions (personnages qui meurent en prenant le tramway, agents qui reculent sous l'impact d'un coup de feu et se retrouvent dans une pièce d'où ils ne peuvent plus sortir, etc.), *Syndicate* devrait vous apporter beaucoup de plaisir.

SOS...SOS...SOS...SOS..

Le Message évolue ! Non content de vous répondre tous les jeudis sur la hot-line, me voici en personne dans le MIB. En effet, Olivier est parti chez les vahinés où il s'est fait capturer par le grand gourou Samrouma. Mais, pas de panique : le Message continue et reste ouvert aux joueurs en détresse. Ce mois-ci, vous trouverez le deuxième niveau complet de* Cadaver*, la marche à suivre dans* Ishar *et* Deuteros*, ainsi que des débuts de solution pour* Day of the Tentacle, Serpent Isle*, et* Veil of Darkness *! J'espère que, pour mon arrivée à la rédaction, vous me soutiendrez par une avalanche de courrier !

Fangor, l'Ent

Extrait de l'Encyclopédia Universalis.
***Ent (n. m.) :** Entus Sagassus, créature mythologique hybride d'homme et d'arbre. D'après les légendes, cet être millénaire étendrait ses ramifications dans tous les royaumes imaginaires. Son pouvoir de préscience lui permet de connaître le futur de tous les êtres vivants. Pour cette raison, de nombreux aventuriers feraient appel à lui pour connaître leur destin et parvenir à résoudre leurs problèmes.*



ULTIMOI

Ayant terminé **ULTIMA VII The Black Gate**, je me permets de vous glisser quelques astuces pour la deuxième partie de ce jeu : **SERPENT ISLE**.

LES ARMES

La hiérarchie de puissance des armes est différente dans ce deuxième épisode. Les meilleures que j'aie pu trouver jusqu'à présent sont les Blowguns, vous en trouverez vers le nord, dans le repaire des goblins. Seul un Firedoom Staff s'est révélé plus puissant, mais son nombre limité de munitions en fait un instrument peu fiable.Remarquez que Dupré préfère manier les Throwing Axes, mais surveillez-le bien, car il a une fâcheuse tendance à les perdre !

L'EXPERIENCE

Les premières épreuves qui vous attendent vont être difficiles, comme, par exemple, le test des guerriers de Monitor. C'est pourquoi, il vaut mieux s'aguerrir rapidement. Heureusement, il existe un moyen rapide de gagner des points d'expérience. Quand on prend de Monitor la route qui mène à Fawn, on se fait attaquer par des loups. A l'ouest de cet endroit se trouve une mare d'où surgissent fréquemment des slimes.
Exterminez-les, ces monstres à l'allure insignifiante sont une véritable source de points d'expérience pour vos personnages.

LES COMBATS

Lors des combats, il peut arriver qu'un de vos personnage change lui-même son système d'attaque (pour se mettre, par exemple, en mode fuite). En utilisant le truc de la mare proposé plus haut, et si certains de vos aventuriers sont plus forts que d'autres, les plus puissants progresserons plus vite. Pour y remédier, vous pouvez, soit laisser les «forts» dans une ville, soit les mettre en mode fuite, auquel cas, il ne prendrons pas part à la bataille. Si l'Avatar est trop puissant, mettez-le en mode contrôlé, vous pourrez observer le combat à l'aise et intervenir à l'endroit voulu, si le besoin s'en fait sentir.

LA GESTION DES POINTS D'EXPERIENCE

Quel entraîneur choisir ? Moi, je ne travaille qu'avec Luther et Shazzana. D'après mes observations, la caractéristique de combat dérive directement de la force et de la dextérité.
Si Luther ne modifie pas le niveau de combat, il augmentera les points de force de trois unités (contre deux pour Caladin).
Ensuite, Shazzana vous fera gagner deux points en dextérité et un certain nombre en combat, suivant les valeurs de votre force et de votre dextérité.
C'est ainsi que Iolo est passé de seize à vingt-deux en un seul petit tour chez Shazzana, mais après être passé trois fois chez Luther.

LES OBJETS TELEPORTES

Le problème dans ce jeu, c'est que l'on a une liste d'objets, mais on ne sait pas ce qu'on avait à la place et, donc, lesquels sont importants.

pour l'AVATAR :
- nourriture -> filari et ice wine
- Rudyom's wand -> alchemist apparatus
- blackrock serpent -> fine stockings
- livre de magie -> pumice
- black rock -> ruddy rock (stoneheart)
- glass sword -> pinecone

pour IOLO :
- arbalète -> urne

pour SHAMINO :
- magic arc -> crâne d'ours
- burst arrows -> odd airbrush
- dagger -> severe limb

pour DUPRE :
- magebane -> blue egg

ET POUR FINIR, UN PEU DE FUN

Vous avez probablement remarqué qu'il y a une maison fermée à clef dans la forêt, à l'ouest de Fawn.
Emportez un baril de poudre avec vous, et posez-le devant la porte de cette bâtisse pour la faire exploser.
Vous pourrez alors explorer sans danger cet édifice et y découvrir : un *PC* (de propagande Origin), des sous, etc., mais aussi un Lightning Whip. Bien que cette arme soit moins performante que le Blowgun, elle offre l'avantage d'éclairer aussi bien qu'une torche.
Allez, salut à tous, et que l'esprit de lord British vous guide !

ANONYME

Dans les plans de **FLASHBACK** du numéro 114, sur la planète Terre, vous dites qu'il n'est pas possible d'atteindre la borne de sauvegarde et de recharge car c'est un leurre. Mais j'y suis parvenu! Voici mon astuce : arrivé en haut, j'avance d'un pas, puis j'effectue une roulade. le premier piège bascule et je continue dans mon élan vers la droite. Ainsi, j'atterris sur le bord gauche de la deuxième plate-forme, et je ne tombe pas.
Il n'y a plus qu'à marcher nonchalamment vers ces deux bornes et à les utiliser.

.SOS...SOS...SOS.

ST-ECHNICS

Hello ! tout d'abord, voici un truc assez sympa sur **DISC** : après avoir choisi votre joueur favori, qui est pour ma part Zoom (j'adore son air patibulaire), sélectionnez l'option «challenge» (n'ayez pas peur de choisir d'emblée Eagle).
Placez-vous dès le début du match sur la dalle de la partie basse, tout à gauche de l'écran. Essayez de vous centrer puis mettez-vous en position de défense. Arrangez-vous pour ne laisser passer aucun disque. Eagle ne tardera pas à s'énerver et à envoyer frénétiquement tous ses disques sur vous.
Malheureusement pour lui, votre bouclier vous permettra de tous les lui renvoyer, le projetant ainsi dans le vide ou amenuisant son énergie.
Répétez cette opération jusqu'à devenir deuxième du classement. Vous serez alors de niveau maître, avec un niveau d'énergie élevé et des disques plus puissants qu'au départ.
Pour détrôner Eagle, et devenir le maître suprême, il vous suffit ensuite de commencer le championnat. Grâce à la force que vous venez d'acquérir, vous voici capable de progresser rapidement.
Pour moi, toute aide sur **ISHAR** sera la bienvenue !

LORD BAUDRUCHON

Dans l'excellent **DUNE 2**, je représente vaillamment la maison Atréides. Je suis arrivé à la dixième mission, et je suis confronté simultanément aux vils Harkonnen, aux niaiseux Ordos, ainsi qu'aux Sardaukars de ce retors d'empereur Frederick.
Bien que je parvienne à contenir les attaques terrestres, ma base se fait régulièrement endommager par des missiles Harkonnen longue portée, la destruction de mon chantier signifiant l'éradication à petit feu de mes troupes.
Existe-t-il une stratégie judicieuse à adopter pour résister à ces attaques sournoises ?
Dans ce même jeu, une petite astuce pour détruire un nombre important de troupes à pied, et notamment les puissants Sardaukars : envoyez une ou deux moissonneuses pour les écraser.

ELRIC

Help ! Je suis bloqué dans **EXPLORA II,** sur *Atari ST*. Comment faire pour éviter d'être capturé par le duc à l'époque XIII ?
Je cherche également à connaître l'utilité des colliers et des couronnes dans **DUNGEON MASTER**.
Enfin, dans **ISHAR II**, plusieurs questions me viennent à l'esprit.
Où se trouve le symbole pour le night-club ? Où se trouve la petite Zerby ? Dans le donjon d'Akeer's Island, après avoir vidé l'eau, grâce aux trois crânes, je vois une ouverture apparaître, mais ne peux la franchir. Comment faire ?
Enfin, dernière question : à quoi cela sert-il de rentrer dans le temple habillé en moine ?Merci d'avance, chaudes larmes et dwilgdindildong !

FRANÇOIS R.

Voici quelques indications sur le jeu **VEIL OF DARKNESS** pour les aventuriers débutants.
Un petit conseil : dès que l'on change d'endroit, une sauvegarde est bien utile. Il est également intéressant de visiter toutes les pièces de chaque maison.
Je vous livre donc le moyen de réaliser la première prophétie :
- Devra délivrer un homme maudit par la curiosité.

1) Allez au bar.
- Discutez avec le barman (il vous parlera d'un gobelet d'or).
- Discutez avec les trois personnages (ils vous diront où se trouve une femme).
- Discutez avec le musicien.

2) Allez à la ferme.
- Discutez avec l'homme (il vous dira où s'est écrasé l'avion).
- Discutez avec la femme (elle vous donnera l'emplacement de sa grange).

3) Allez à la grange.
- Prenez la fourche et gardez-la en main.

4) Allez sur le site de l'accident.
- Tuez les loups avec la fourche.
- Ramassez les airelles.
- Discutez avec l'arbre.

5) Allez au bar.
- Discutez avec les trois personnages (ils vous diront où se trouve le monastère).

6) Allez au monastère.
- Discutez avec le moine.
- Achetez de l'eau bénite.
- Visitez le monastère (vous trouverez une massue utile contre les squelettes et vous rencontrerez un moine avec lequel vous discuterez).

7) Allez au village.
- Chez le marchand, achetez une lampe.
- Chez l'apothicaire, discutez, achetez des graines de fenouil, et vendez vos airelles.
- Chez votre hôte, demandez une pipe (il n'y a rien de vulgaire).
- Dans le bar, le barman vous donnera du feu.

8) Retournez sur le lieu de l'accident.
- Allumez la lampe (avec les allumettes dans la main droite, et la lampe dans la gauche).
- Jetez la lampe sur l'arbre (il brûle).
- Ramassez les cendres.

9) Allez au bar.
- Discutez avec les trois personnages (ils vous indiqueront le village des gitans et du château).

10) Allez au village des gitans.
- Discutez avec le sculpteur (boisselier).
- Discutez avec Carmen (elle vous dira qu'elle peut soigner vos blessures et faire une potion permettant de guérir certaines maladies).
- Discutez avec Maria, et demandez-lui le paquet d'Edward (une clef).

11) Retournez au village.
- Chez Edward : allez à la porte verrouillée, descendez, il y a un passage secret derrière la petite étagère, poussez-la et vous arriverez ainsi dans les catacombes. Avant d'y entrer, prenez le couteau en main.

12) Dans les catacombes :

JACKI M.

Pourriez-vous me donner la solution, dans **KING QUEST VI** des énigmes de la falaise, sur l'île de la montagne sacrée ? Je joue en version française et je n'ai réussi à trouver nulle part les réponses à ces questions. Je suis bloqué à la deuxième énigme, celle où l'on me demande de finir une phrase commençant par : Un maître de langage se .... (les pointillés représentant les lettres à trouver).

OMICRON

Pour **SPEEDBALL 2**, comment faire pour avoir de l'argent infini ou une astuce pour toujours progresser au niveau supérieur ? De plus, même avec les meilleurs joueurs du marché, je n'arrive pas à battre la moitié de la première division !
Comment faire ? Même en marquant un max d'étoiles, avec le multiplicateur de points en ma faveur et plus de cinquante heures de jeux derrière moi, je n'ai toujours pas battu Fatal Justice !
Pour ma part, au tout début de **LETHAL WEAPON 3,** quand vous êtes dans le bureau, allez à gauche, sautez sur la rangée de classeurs, puis sautez encore : un passage secret s'ouvre à vous ! Vous pouvez alors prendre trois vies, la quatrième étant inaccessible.
De plus, pour **WWF** et sa suite, lorsque les adversaires s'empoignent, mettez-vous vite sur pause, puis remplacez votre joystick par la souris. Quand vous la faites tournoyer, votre adversaire a 90 % de chances de se retrouver à terre !
Au revoir, et vive le MIB !

HERVÉ B.

Pour **ARKANOID II**, en tapant «MAGENTA», pendant le chargement, puis sur la touche Shift et ensuite sur Return, vous pourrez changer de niveau en appuyant sur «S».
David B. parle, dans le numéro 115, pour **THARGAN**, d'une épée de feu. S'agit-il du bijou dont le dragon parle ?
Si oui, comment l'utiliser ?
Sinon, où trouver cette épée ?
Bon, salut, maintenant il faut que GI (comme dirait un soldat américain !).

OLIVIER M.

Je suis bloqué dans le jeu **FLASHBACK,** à ce qui me semble être le dernier niveau. J'ai détruit le cerveau auxiliaire, et je me retrouve dans la salle du cerveau principal, au-dessous de cette masse informe et gargouillante (beurk !).
J'ai bel et bien la charge atomique, mais je ne sais pas l'amorcer ni comment sortir par le bon passage.
Une seule et unique porte me retient prisonnier de ces affreux aliens, car après, je sais comment m'en sortir.
Aidez-moi avant que je ne m'énerve sur mon moniteur !!!

ISABELLE S.

Je suis débutante en jeux micros, et j'ai vraiment des problèmes avec **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS**. Pouvez-vous m'aider ? Je craque ! J'ai déjà un ennui pour récupérer le dialogue perdu de Platon. Toute aide sera la bienvenue !

- Visitez toutes les pièces et ramassez tout.
- Vous arrivez dans le cellier de votre hôte.
  Prenez la bouteille.
  Prenez les pièces.
  Prenez la clef.
  Prenez le sac (utile pour un peu de rangement).

13) Allez au bar.
- Discutez avec le barman (vous boirez un coup et lui prendrez la coupe de vie).

14) Retournez au monastère.
- Discutez avec le moine.
- Demandez de ressusciter le curieux.
- Discutez avec le curieux sauvé (il vous donnera l'emplacement de l'avion : les marécages).

15) Allez dans les marécages.
- Prenez la machette, le pistolet, la corde, le sac à dos et le briquet.

Voilà donc pour mon début de solution, j'espère qu'il vous aidera à bien vous mettre dans l'ambiance de ce superbe jeu.

J.Z.AMIGA

Mes sincères salutations à tous les lecteurs du MIB ! J'écris pour donner un certain nombre de réponses. Tout d'abord, à YVES pour **DEUTEROS,** voici tous mes trucs géniaux. Premier conseil : recommence le jeu depuis le début, ou juste après avoir fabriqué ta première base orbitale. Ta première préoccupation doit être de transporter, avec une navette, des matières premières jusqu'à ta base orbitale (n'oublie pas de mettre un pilote pour faire un amiral, que tu garderas sur ta base, pendant qu'un autre est en train de le devenir).
Ensuite, crée d'autres bases (en laissant des amiraux sur chacune).
Je signale au passage que l'on peut marchander avec les méthanoïdes en se dirigeant vers leur base avec un pod pour matériel vide, cherche ce qu'ils t'ont donné. Puis, apporte-leur en deux autres remplis de produits que tu as en grande quantité, ils te l'échangeront. Profites-en pour repérer où sont toutes leurs bases.
S'ils t'attaquent, voici comment procéder : fabrique-toi de quoi te défendre. Ensuite, remplis un vaisseau vide d'au moins deux tonnes de carburant, et mets-lui juste un peu moins de carburant qu'il en faut pour atteindre la base ennemie. Quand il n'aura plus de combustible, il continuera sur sa lancée vers la base. Fais-le atterrir, et il explosera alors. Cherches-en la cause, puis fabrique des bombes avec tes propres usines.
Refais l'astuce avec un vaisseau de transport pour drones (mais sans ceux-ci), rempli de carburant.
Une fois qu'il a atterri sur la base méthanoïde, arrête la bombe: tu as réussi à prendre l'usine et toutes ses défenses sans te battre.
Chasse ainsi tous les méthanoïdes du système solaire et regarde dans leurs réserves pour trouver le télétransporteur.
Tu peux désormais voyager dans d'autres systèmes et d'autres galaxies.
Un amiral qui fait un tel voyage devient War Lord, et je rappelle que la puissance des drones dépend du grade de celui qui les dirige.
A chaque fois que tu chasses des drones d'un système, tu obtiens un message d'inconnus avec un nom de planète. Note toutes ces indications.
Si tu veux vite finir le jeu, mets un pod fret avec des pinces, pouvant récupérer des objets dans l'espace (je ne me souviens plus du nom), et va faire des recherches sur ces planètes. Fabrique l'objet inconnu, fais-le fonctionner, et voilà ! Tu découvriras aussi plein d'armes et de gadgets, plutôt pratique !
Maintenant, pour Moktar, voici les codes des dix premiers niveaux :

niveau 1 : 6752	niveau 6 : 7541
niveau 2 : 2845	niveau 7 : 2665
niveau 3 : 3559	niveau 8 : 2466
niveau 4 : 1015	niveau 9 : 1331
niveau 5 : 9822	niveau 10: 1802

J'espère que tout cela vous aidera. Salut !

KOR SKARN

Salut à tous les Ataristes, cette aide est destinée à tous les aventuriers d'**ISHAR**, grand jeu que je viens de finir ! Elle contient toutes les étapes que j'ai franchies pour tuer Krogh, ainsi que les effets de certaines potions. Au sud du village d'Angarahn, il y a une maison isolée contenant un trésor.
Dans la région de Lotharia, vous trouverez l'esprit d'Azalghorm, ainsi qu'une tablette runique.
Pour tuer le chevalier de la région d'Osghirod, lancez-lui des attaques magiques (main enflammée, missile magique, etc.).
Vous récupérerez le casque de vision qui vous permettra de voir l'homme reptile (Brozls), vivant dans la forêt de Fimnuirth.
Ce dernier détient des anneaux protégeant du feu des dragons. Dans la forêt de Rhudgast se trouve un temple renfermant l'unique fiole vide, et une tablette runique. Il y a aussi un passage secret, au fond duquel vous trouverez des potions.
Pour tuer le monstre à cornes, armé de deux fléaux, tirez sur lui une centaine de flèches. S'il résiste, finissez-le par des attaques magiques.
Au nord, après le pont, un ogre armé d'une massue garde une tortue. Il suffit alors de contourner ce molosse, de prendre la tortue, et de s'enfuir en courant ! Dirigez-vous ensuite vers le sud. Allez dans la ville d'Urshurak.
Visitez-la en profondeur et achetez-y tous les ingrédients pour la potions Arbool (vous trouverez par contre l'œil de crapaud plus tard).
Remontez au nord-ouest jusqu'au village d'Halindor. A l'ouest de ce village, se trouve une maison isolée. N'y entrez pas !
La tablette runique qui s'y trouve est tentante, mais

ROMAIN R.

Bonjour à tous les amis du Message ! Je viens d'acquérir un *PC*, et les problèmes arrivent déjà. Dans **LORA BOW 2**, par exemple, je ne sais plus quoi faire dans l'acte 2. Après avoir questionné les invités et surpris la conversation entre Yvette et Steve, je me retrouve seul sans pouvoir avancer. Pour information, j'ai découvert la copie de la dague dans le magasin de souvenirs et j'ai empoché un verre vide. Puis j'ai réussi à éviter la question d'Yvette à propos de Tut Smith, à l'endroit où elle se met à parler du décès de Carter qui ne s'est pas encore produit. Et maintenant ? Un autre sujet d'énervement, cette fois dans **MONKEY ISLAND II**. Sur l'île de Phatt, pour tricher à la roue de la fortune, il me faut résoudre le problème du mot de passe qu'on me propose dans la ruelle, pour connaître le numéro gagnant. Malheureusement, je dois avouer que je suis incapable d'en comprendre le principe! Voilà, c'est tout pour le moment. La prochaine fois, je vous promets des aides et des solutions mais, pour l'instant, mon esprit se focalise sur ces deux points épineux. Je m'en remets donc à vous !



Oui Georges, moi aussi je suis content que Breitling ait gagné ce grand prix APPM... mais arrête de me secouer comme ça, tu vas me faire faire une bêtise.

A.P.P.M.

BREITLING GRAND PRIX DE L'APPM 1992. POUR LA 8ÈME ANNÉE CONSÉCUTIVE, L'ASSOCIATION POUR LA PROMOTION DE LA PRESSE MAGAZINE, REGROUPANT 102 TITRES, VIENT D'ATTRIBUER SON GRAND PRIX. IL A ÉTÉ REMPORTÉ CETTE ANNÉE PAR LA CAMPAGNE BREITLING, RÉALISÉE PAR L'AGENCE DDB NEEDHAM. CE QUI PROUVE SI BESOIN ÉTAIT, QU'UN PEU D'HUMOUR N'EST JAMAIS CHOSE SUPERFLUE, MEME ET SURTOUT EN CES TEMPS MOROSES. DEPUIS 1988, DATE À LAQUELLE BREITLING A CONFIÉ SON BUDGET PUBLICITAIRE À DDB NEEDHAM, LA MARQUE S'EST HISSÉE AUX TOUS 1ERS RANGS DU MARCHÉ, PRINCIPALEMENT, AVEC DES CAMPAGNES EN PRESSE MAGAZINE. CE QUI AURAIT TENDANCE À PROUVER QU'UNE BONNE CAMPAGNE POUR UN BON PRODUIT PASSANT DANS UN BON MEDIUM A TOUTES LES CHANCES DE MENER DROIT AU SUCCES.

elle ne vous servirait à rien... une fois mort ! On l'appelle la maison interdite et elle est protégée par une magie très puissante.
En allant à l'ouest, dans la région de Baldaron, vous trouverez l'épée de Jarel plantée dans un rocher.
Pour les compagnons de Jarel, vous les trouverez :
Jon, le grand alchimiste : en Kadomir.
Zach, un ancien compagnon : en Valatar.
Thorm, le fidèle guerrier : à Elwingil.
Olbar, à Urshurak.
Mais pour l'instant, restons dans le village d'Halindor. Visitez-le, vous allez rencontrer Irvan. Écoutez ce qu'il dit, sa fille se trouve à Elwingil, au sud d'Halindor.
Puis, dirigez-vous au sud de cette même ville, et suivez la rivière qui coule nord-sud.
Une fois arrivé dans la région de Gil-aras, vous serez aveuglé. Essayez de repérer, avant d'arriver dans cette contrée, la tablette runique qui se trouve au centre.
Une fois près d'elle, prenez-la.
Rendez-vous à Elwingil et cherchez la fille d'Irvan. Quand vous la trouvez, vous êtes obligé de l'intégrer dans votre équipe pour la ramener à son père. Attention, lorsque vous serez chez Irvan, les mâles de votre groupe ne voudront passe séparer de cette si belle princesse ! Utiliser alors la potion Zarklug.
Retournez à Elwingil. Enrôlez le Darkknight, si ce n'est déjà fait. Allez, dans cette même ville voir Thorm, pour récupérer des robes de moine. Achetez une grande quantité de composants pour vos potions.
Une fois sorti de la ville, dirigez-vous vers le nord-est, dans la région d'Halindor.
Traversez le téléporteur qui s'y trouve (une sorte de filet rouge étendu en travers du chemin).
Bienvenue en Valathar ! Prenez maintenant la direction de l'est.
En allant un peu au sud, vous rencontrerez Zach qui vous donnera un œil de crapaud.
Continuez au sud, dans la forêt de Fhulgrod. Il y a un petit cochon. Donnez-lui la potion Arbool et il se transformera en affreuse sorcière. N'ayez crainte, il s'agit d'une alliée. Enrôlez-la impérativement !
Sortez de la forêt, remontez vers le nord en suivant sa lisière. Tuez le puissant magicien que vous rencontrerez. A sa droite, un passage s'enfonce dans la forêt. Suivez-le, et vous tomberez sur l'entrée du donjon Ishar. C'est à l'intérieur de celui-ci que repose la dernière tablette runique, ainsi que le talisman du magicien.
Je vous laisse accomplir les dernière formalités d'usage : - finir le donjon,
- tuer le dragon,
- les magiciens,
- et Krogh.

Effets des diverses potions :
- Schloumz : régénération physique.
- Olmaq : empoisonnement.
- Clopatos : invulnérabilité.
- Exqiz : empoisonnement.
- Foklim : empoisonnement.
- Drouli : désaveuglement.
- Izdola : empoisonnement.
- Trillix : empoisonnement.
- Worgaz : apnée.
- Zarklug : rupture de charme.
- Krakos : lavage de cerveau.
- Bymph : empoisonnement.
- Ghoslam : régénération psychique.
- Lhwyxz : empoisonnement.
- Arbool : détransformation de cochon.

P.S. : quant à moi, je cherche des aides pour Ishar 2, merci !

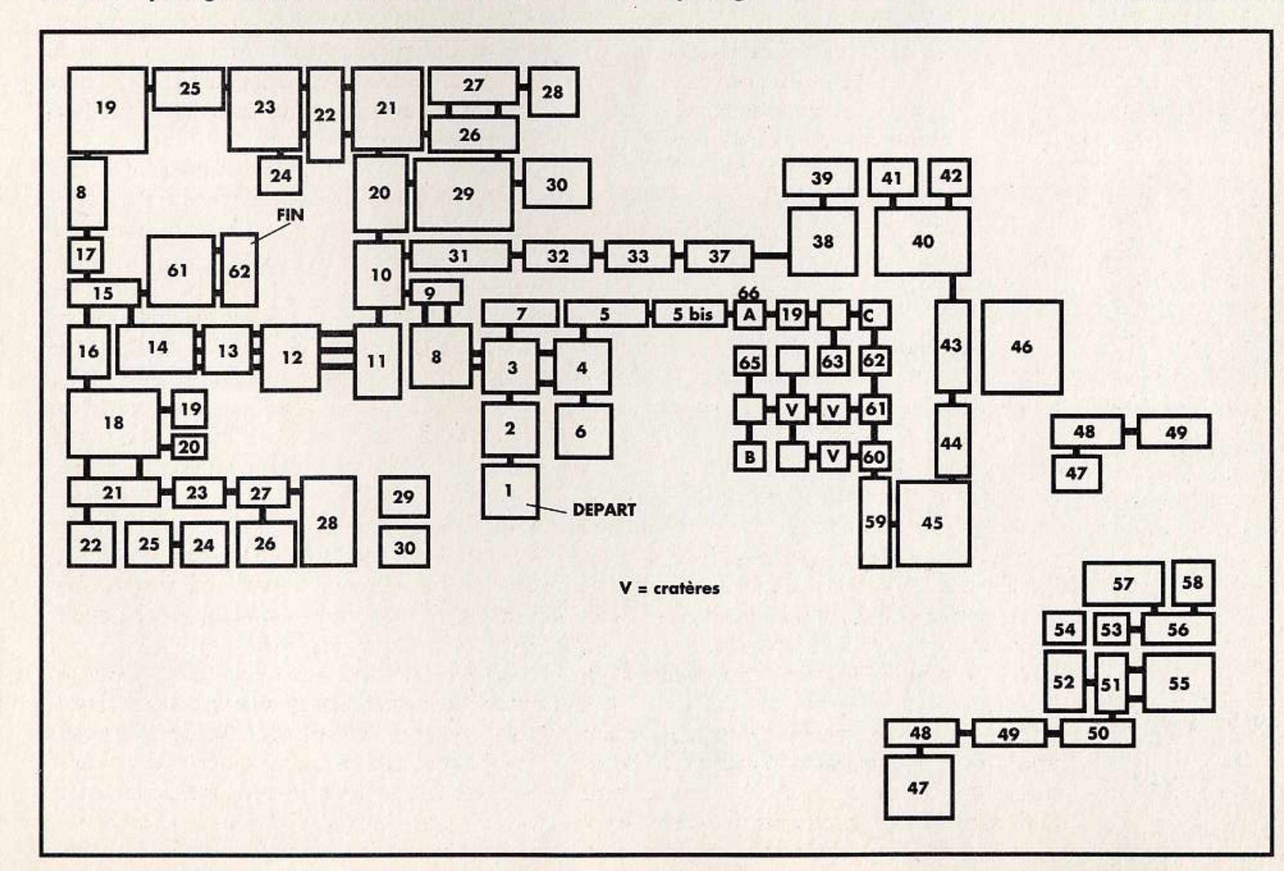
CARO

Comme promis, me revoilà avec, en prime, la solution complète du deuxième niveau du sublime **CADAVER** ! les salles de mon plan sont numérotées, comme la dernière fois.
Pièce 1 : hall, rien à signaler.
Pièce 2 : tombeau du guerrier. Ouvrir le coffre, prendre la potion et le bouclier. monter sur l'autel et ramasser la baguette de massacre et shirikan.
Pièce 3 : chapelle intérieure. Utiliser le sort gel, et lancer les tirs de shirikan sur les cratères, ils disparaissent. Prendre la flasque d'endurance sur l'autel. Prendre le téléporteur du capitaine Broksan.
Pièce 4 : reliquaire. Prendre les cendres du capitaine Axel et le rouleau de sort explosif. Introduire dans l'urne les cendres d'Axel, l'urne chauffe. Ramasser l'urne et les cendres. Ramasser le bol. Se mettre face au rideau et sauter, une porte apparaît : la pièce 5.
Pièce 6 : armurerie chapelle. Lire l'histoire des téléporteurs. Actionner le levier, lorsque les deux points lumineux passent du vert au noir.
Pièce 7 : tombeau des seigneurs. Mettre le sort explosif cérébral dans le petit coffre, puis le tout dans le gros coffre. Une fois le rouleau rechargé, le récupérer. Sauter sous chacune des deux têtes, le rideau se déplace et indique une porte.
Pièce 8 : prendre la pièce et éliminer l'œil en sautant.
Pièce 9 : antichambre. Appuyer sur le bouton : le mur se lève.
Pièce 10 : passage principal, r.a.s.
Pièce 11 : emprunter la porte du milieu.
Pièce 12 : utiliser le sort massacre.
Pièce 13 : hall. Festoyer, boire la potion. Utiliser le bouclier pour prendre le jeton, dormir, et sortir à l'ouest.
Pièce 14 : appuyer sur le bouton, le rideau se lève. Que faire sur le trône ? Appuyer sur le bouton apparu et lire le livre tombé.
Pièce 15 : pour ne pas s'encombrer inutilement pour la suite, laisser les téléporteurs et l'urne (à récupérer plus tard).
Pièce 16 : passage dos. Prendre la clef. Actionner le levier, la passerelle s'ouvre. Repasser par la pièce 14, puis par la 15. Monter l'escalier de la pièce 15, se laisser tomber par la trappe. Ouvrir le coffre et prendre le trésor et le téléporteur du capitaine Axel. Ne pas prendre trop d'or, sinon on reste coincé plus tard ! On atterrit dans la salle supérieure. Laisser le téléporteur avec l'autre. Repasser par la pièce 16. Actionner le levier pour refermer le pont.
Pièce 18 : Aller sur la table et prendre la casserole et la potion inconnue, faire vite.
Pièce 19 : réserve cuisine. Le premier tonneau à gauche est une réserve d'endurance.
Pièce 20 : ramasser tout.
Pièce 21 : utiliser le sort dissipation des pièges.
Pièce 22 : pièce cuisinier. Monter sur le lit et sauter sur la casserole lorsque celle-ci est au plus bas afin d'ouvrir le coffre, on obtient la clef de l'entrepôt.
Pièce 24 : pousser le coffret contre le mur sous le trophée, actionner celui-ci, une porte apparaît derrière le rideau. Ouvrir le coffre, et ramasser l'or.
Pièce 25 : ouvrir le coffre. Prendre d'abord les deux bouteilles. Appuyer sur le bouton pour débloquer la porte. Enfin prendre le téléporteur de Magnus, on est téléporté dans la pièce 26 : lave. Faire tomber toute les bouteilles, une clef en or apparaît. Ramasser tout, débloquer la porte.
Pièce 27 : passage cuisine. Utiliser la clef de l'entrepôt.
Pièce 28 : grenier. Passer sous la passerelle, prendre la clef et l'introduire dans la serrure. Une chaîne apparaît, monter l'actionner, elle s'allonge. Se laisser tomber dans le trou, et utiliser le sort dormir sur l'œil.
Pièce 29 : actionner le levier, la chaîne s'allonge.
Pièce 30 : prendre une gorgée de boisson rapide, puis s'emparer des deux clefs. Actionner le levier. Se placer sous la chaîne et sauter. Revenir dans la pièce 21. Utiliser la carapace de tortue et revenir dans la pièce 18. Boire de la potion rapide. Insérer la clef de la tourelle. Les deux

BARON FORTESQUE

A tous ceux qui auraient des problèmes dans **THE CHAOS ENGINE**, voici quelques astuces.
- Dans certains mondes, lorsque vous tombez sur des boîtes qui s'ouvrent et laissent sortir des ennemis, ne les détruisez pas tout de suite. Mettez-vous dans un endroit où vous êtes en sécurité, laissez les monstres sortir et tuez-les. Ramassez ensuite les pièces, et votre capital s'en trouvera accru.
- Dans le 4.1, lorsque vous trouvez l'étoile jaune, prenez-la et dirigez-vous vite vers la caverne en bas à droite. Ainsi, vous aurez les armes et la vitesse au maximum.
- Dans le 4.3, à droite de la troisième rangée de générateurs qui lancent des étoiles, il y a une aiguille qui se déplace sur un cadran. Attendez qu'elle soit en haut à droite et tirez dessus. Le mur va s'effriter à droite. Dirigez-vous vers lui et il disparaîtra.
- Dans le 4.4, lorsque vous n'avez plus qu'à détruire le générateur du haut, tournez-vous vers celui-ci et attendez que des boules de feu arrivent. Ensuite, placez-vous derrière votre ami, qui se détruira le générateur (en faisant attention toutefois aux autres boules !).
- Pour finir, je vous propose un code qui, je l'espère, vous mènera jusqu'au Big Boss : MO74C8M3WBSR.
J'espère que vous ne m'oublierez pas quand, à l'occasion, je solliciterai votre aide !

barres se déplacent, ramasser tout.
Pièce 19 : attention aux flèches ! Ouvrir le coffre et prendre le téléporteur du capitaine Grimbold. Revenir dans la pièce 15 et y laisser le nouveau téléporteur. Revenir dans la pièce 10, puis dans la pièce 20. Utiliser le sort dormir.
Pièce 21 : ramasser les jetons, se placer devant l'ouverture et y introduire les jetons dans l'ordre : W-U-L-F.
Pièce 22 : actionner le levier.
Pièce 23 : se diriger sous la passerelle, la créature va pousser le coffret. Avant de l'ouvrir, utiliser le sort de dissipation des pièges. Ramasser la bourse.
Pièce 24 : cellule. Les barreaux s'ouvrent puis se ferment. Lancer la viande magique, on se retrouve de l'autre côté.
Pièce 25 : utiliser shirikan sur la tortue. Récupérer la clef puis monter l'escalier de garde de la pièce 23. Prendre le sort de gel et la potion de force. Actionner le levier.
Pièce 26 : passage de côté. Actionner le levier, un pont s'abaisse. Pousser le bois jusqu'au trou et sauter dessus. Actionner ensuite le levier pour monter.
Pièce 27 : pièce de garde. Prendre la clef.
Pièce 28 : salle nord. Utiliser le sort dormir puis prendre les gemmes. Remonter.
Pièce 29 : pièce de côté. Poser le seau et les deux bols. Sauter dessus. Boire la potion de saut géant pour sauter de l'autre côté. Boire la potion d'endurance. Ramasser la clef et le sac. Utiliser la clef sur la serrure, un mur s'élève. Récupérer le seau et les deux bols.
Pièce 30 : salle supérieure. Prendre la gemme ronde et utiliser le sort ouvrir coffre sur le plus petit et le moyen. Revenir dans la pièce 10.
Pièce 10 : utiliser les gemmes ronde, triangulaire et carrée, les barreaux disparaissent.
Pièce 31 : passage de côté. Attention aux lances qui sortent trois fois du sol.
Pièce 32 : lancer la clef de l'autre côté des barreaux, ils s'écartent.
Pièce 33 : redéposer le seau et les deux bols. Sauter dessus puis sur les barreaux.
Pièce 34 : caserne. Tirer le seau sous le rideau avec les épées croisées. Un boutons est caché, appuyer dessus, un coffre apparaît.
Ramasser le seau et les bols.
Pièce 35 : salle du capitaine. Ne pas appuyer sur le bouton, car une flamme apparaît. Ramasser le gantelet.
Pièce 36 : armurerie. Ne pas ouvrir le coffret sinon la porte se dérobe. Tirer sur le casier, un serrure y est cachée. Introduire la clef, actionner la chaîne, elle se trouve libérée. Revenir dans la pièce 33 et prendre le téléporteur de Ragnar. On est téléporté au-delà des barreaux de la pièce 37. Introduire la clef et les barreaux se lèvent.
Pièce 38 : hall de garde. Baisser le levier, la gemme se décolle. Attention, ne surtout pas la prendre tout de suite ! Déposer, à droite et à gauche de la gemme, des bols, des seaux, des armures, etc., afin de ne pas être écrasé par les deux murs latéraux lorsqu'on prend la gemme.
Pièce 39 : salle de garde. Lancer la nourriture, et le poison à la bouche. On obtient de l'or et la porte se débloque.
Pièce 41 : attention ! Boire la potion de force et pousser rapidement un barreau. Revenir le plus vite possible dans la pièce 33, y pousser les barreaux pour pouvoir repasser. Actionner le levier et utiliser le bouclier de feu. Revenir dans la pièce 40.
Pièce 40 : pousser la table sur le trou. Actionner le levier à la hauteur pour utiliser le bouton du haut.
Pièce 42 : pavillon extérieur. Boire la potion de bouclier de feu et prendre la gemme.
Pièce 43 : passage est.
Pièce 44 : passage est.
Pièce 45 : salle est. Actionner le bouton, prendre la gemme et utiliser le sort ouvrir les portes. Revenir dans la pièce 44, puis dans la pièce 43.
Pièce 46 : salle des seigneurs. Introduire les gemmes selon leur forme. L'autel se déplace et laisse découvrir un passage souterrain. Descendre.
Pièce 47 : hall secret.
Pièce 48 : tunnel secret. En appuyer sur le bouton, on se retrouve dans la pièce 49. Revenir dans la pièce 48 pour prendre la clef.
Pièce 52 : armurerie des seigneurs. Ouvrir le coffre.
Pièce 54 : trésorerie des seigneurs. On ne peut plus sortir. Prendre les sacs d'or.
Pièce 53 : Déposer les sacs d'or. Actionner le levier et récupérer l'or.
Pièce 55 : salle supérieure. Jeter le sort de gel et prendre la clef pour la serrure de la salle 56.
Pièce 59 : cave des seigneurs. Mettre les bouteilles d'alcool dans le bol de cuivre puis la flasque. Ne pas boire le mélange.
Pièce 58 : prendre les deux clefs (l'une d'entre elles, la clef du labyrinthe, sert dans la salle 5 bis. Quand on la lance, les murs disparaissent. Se placer au bas des deux marches. Lancer les trois bourses. Actionner les deux crânes et sauter sur l'autel. Prendre le téléporteur près de la tapisserie. L'autre se brise en tombant. On est téléporté dans la salle 46. Aller dans la pièce 45.
Pièce 45 : appuyer sur le bouton, le rideau se lève. Passer.
Pièce 60 : utiliser le sort de lecture de carte pour découvrir le plan. S'éloigner de la porte et lancer le sort d'ouverture de porte.
Pièce 66 : utiliser la clef à l'intérieur du labyrinthe. Actionner le levier.
Attention, n'utilisez pas le levier tant qu'il vous reste des sorts d'ouverture de porte. Actionner le levier, toutes les grilles disparaissent.
Faire fonctionner le levier B. Prendre la potion et utiliser le C.
Descendre et prendre le téléporteur. Aller tout droit. Ramasser la gemme.
Revenir dans la salle 32 et passer par la porte débloquée.
Boire la potion de rapidité puis aller dans la pièce 15.
Boire toutes les potions magiques, car, une fois cette porte passée, tous vos sorts et potions disparaissent. Prendre tous les téléporteurs.
Pièce 61 : déposer l'urne sur le bloc ainsi que l'émeraude. Y déposer tous les téléporteurs.
Pièce 62 : actionner le levier trois fois, lorsqu'il est noir, se diriger vers le centre.
Le niveau 2 est enfin fini, bienvenue au niveau 3 !



C'EST TOUJOURS PAREIL. A CHAQUE FOIS JE ME FAIS AVOIR. JE ME DIS : «JUILLET, C'EST UN MOIS CALME, JE VAIS POUVOIR ME REPOSER, FAIRE DU FARNIENTE SUR LA TERRASSE, ET LIRE QUELQUES BOUQUINS». BEN, C'EST RATÉ. IL FAUT TOUT DE MEME DIRE QUE J'AI PROFITÉ DE CETTE RELATIVE LIBERTÉ POUR DÉCOUVRIR LES JOIES DU GN (JEU DE ROLES GRANDEUR NATURE...). ET TROIS PARTIES (DEUX DE VINGT-QUATRE ET L'UNE DE SOIXANTE-DOUZE HEURES) EN UN MOIS ET DEMI, C'EST ÉREINTANT. AJOUTEZ À CELA UNE PROMENADE EN GRANDE-BRETAGNE (POUR LE CD-I), UNE AUTRE EN NORMANDIE (POUR ALLER VOIR L'AMI MOTARD DONT J'AI PARLÉ DANS LE PRÉCÉDENT ÉDITO), PLUS QUELQUES AUTRES PETITES CHOSES,, ET VOUS IMAGINEREZ SANS DIFFICULTÉ MON ÉTAT DE DÉCRÉPITUDE AVANCÉE (LE PREMIER QUI RÉTORQUE : «ÇA NOUS CHANGE PAS TROP», JE L'ASSOMME !). POUR EN REVENIR AU GN, SI VOUS AIMEZ LES JEUX DE ROLES, L'EFFORT PHYSIQUE ET SI VOUS TENEZ LE COUP VINGT-QUATRE HEURES SANS DORMIR, N'HÉSITEZ PAS, C'EST VRAIMENT GÉANT. J'AI AUSSI PROFITÉ DE CE RELATIF TEMPS LIBRE POUR M'ESSAYER AUX JOIES DE LA VIDÉO NUMÉRIQUE, EN L'OCCURRENCE AVEC UNE CARTE VIDEOSPIGOT. C'EST SYMPA, MAIS PAS ENCORE ASSEZ PERFORMANT. AVEC UN 486 DX 33, ON ARRIVE À ENREGISTRER DES SÉQUENCES CORRECTES AVEC UNE RÉSOLUTION DE 200 X 200 ENVIRON. C'EST BIEN PETIT... JE CONSEILLE À CEUX QUI SONT INTÉRESSÉS D'ATTENDRE UN PEU... ENFIN, J'AI ENFIN TERMINÉ BETRAYAL AT KRONDOR (D'AUTRES L'ONT FINI AVANT MOI). CE JEU EST VRAIMENT EXCELLENT; SI VOUS AVEZ UN PC PUISSANT ET QUE VOUS AIMEZ LES JEUX DE ROLES TRES LONGS, N'HÉSITEZ PAS... A + !

JLJ

PS : Ah, ça y est : je me souviens du thème que j'avais choisi pour l'édito ! Comment, c'est trop tard ? Mais non ! La preuve : dans un magazine pro (que je ne citerai pas), je viens de voir une pub incroyable : un PC 486 SX 25 complet (S-VGA 1 Mo, 4 Mo de mémoire vive, 120 Mo de disque dur, etc.) pour moins de 6 000 F TTC. Avec l'écran, bien sûr. Et d'une grande marque, de surcroît. Qu'on vienne donc maintenant me parler du prix excessif des PC !

PPS : J'ai reçu une démo «dont je suis le héros», signée «Momor». Etonnant, non ? Elle n'est pas très flatteuse (son auteur pourrait peut-être me téléphoner ou m'envoyer une bafouille pour m'expliquer ?), mais elle est très bien réalisée. Je me trouve, en particulier, très ressemblant.

J'AI UN PROBLEME... ET UN AUTRE

Tout d'abord, je tiens à vous féliciter pour la nouvelle présentation de Tilt qui, comme vous le disiez vous-même, redonne un coup de jeune au magazine : vous êtes vraiment géniaux (je sais que cela va vous faire plaisir).

2) Bon, je vais vous exposer mon problème. J'ai quinze ans, et j'ai toujours vécu entouré d'ordinateurs, depuis l'âge de sept ans. Je possède un PC (tout au moins mes parents...), ainsi qu'un Amiga 500 et un Atari STE. J'essaie depuis longtemps de me lancer dans la programmation, mais mon ambition n'a guère dépassé les manuels fournis avec l'ordinateur et les cours donnés à l'école. J'ai acquis quelques rudiments, mais rien de très sérieux, et quand je vois les démos sur Amiga, je suis vraiment dégoûté de ne pas m'être lancé dedans dès mon enfance. C'est pourquoi je vous demande quels sont les meilleurs programmes pour débuter vraiment la programmation sur A500 et me permettre de réaliser des animations avec mon ordinateur.

3) En outre, j'ai un autre problème, tout à fait différent. J'ai récemment acheté une extension (512 Ko) pour mon A500, mais elle ne veut pas fonctionner. Je suis allé voir un ami technicien spécialisé en électronique, qui a remarqué qu'à côté du logo Commodore, il y avait marqué «A-500», comme sur le 500 Plus (mais sans le plus), ce qui n'est pas le cas sur les premiers A-500. Il m'a expliqué que de nombreuses personnes ont eu le même problème et qu'en réalité la carte se trouvant à l'intérieur de mon A500 est celle d'un 500 Plus qui n'est pas terminée (il manque des composants). On ne pourrait de ce fait brancher aucune extension (ni second lecteur ni imprimante, etc.) sur mon ordinateur. J'ai téléphoné de nombreuses fois au SAV de Commodore, mais le téléphone semble coupé. J'ai acheté mon ordinateur en grande surface, où les employés ne sont guère qualifiés (et je n'exagère pas), et je préfère vous demander conseil. Etiez-vous au courant de cette affaire ?

Mourad



1) Merci, merci... Mais un doute me vient : c'est bien sincère, au moins ? Bien sûr, tu ne nous dirais pas ça juste pour passer dans le Forum, n'est-ce pas ?

2) Cela dépend de tes connaissances. Pour commencer, l'Amos me semble tout indiqué. C'est un Basic d'excellent niveau, qui permet, de surcroît, de réaliser de très belles animations. C'est plus que suffisant pour apprendre les bases de la programmation. Pour aller plus loin (faire de vraies démos, par exemple), il te faut un assembleur. Mais c'est une autre paire de manches... Essaie de contacter un club, c'est le meilleur moyen d'apprendre.

3) Jamais entendu cette histoire mais, dans ce milieu, rien n'est impossible. Ce dont j'ai beaucoup entendu parler, en revanche, c'est d'extensions mémoire de mauvaise qualité. As-tu essayé la tienne avec un autre Amiga ? Peux-tu essayer une autre extension sur ta machine ?

LA GUERRE DES ROSES ET DES BLEUS ...

Cruel dilemme que ce début de lettre : je n'ai jamais su commencer une lettre, alors je vais opter pour un : «Bonjour à tous qui me lisez !». Bon, allons-y.
Pourquoi...
1) vous n'avez mis que 93 % à Civilization, alors qu'il vaut largement 137% ? Ce jeu est génial. Merci Microprose et M. Sid Meyer.
2) Tout le monde (ou presque ?) est mécontent de la nouvelle mise en page. Moi, je trouve cela très chouette, tout plein de couleurs partout. Disparu, le papier «te mouche pas dans mes petites annonces». Pour ce qui est de la tranche arrondie, je m'en contrefiche (je reste poli, car il y a des dames qui nous lisent, preuve en a été faite). Et, pour clore ce paragraphe, le fait qu'il y ait des agrafes m'importe aussi peu que la couleur de l'assise de ma chaise : je m'assois dessus (sur la chaise, hein, pas sur les agrafes).
Fin des pourquoi. Mais j'ai encore deux petites questions :
3) Dans le Tilt n° 116, p. 55, une publicité de Microprose a semé le doute dans mon esprit : Civilization existerait-il sur mon Amiga ?
4) Je me suis délecté des photos de Prince of Persia 2 sur PC, et je me suis fracassé la voûte crânienne (toiture crânienne, ça ne se dit pas... NDLR) lorsque j'ai lu qu'il allait rapidement être adapté sur Macintosh. Une question me brûle la bande adhésive qui me maintient le cerveau en état approximatif de fonctionnement : quand ? Par pitié, vous n'avez pas une petite information ?
5) Voici venu le temps des rires et des chants, car j'ai fini mes questions. Je voudrais encore dire quelques petites choses à mes auditeurs visuels (je sais, on dit lecteurs...). Tout d'abord, par galanterie, je voudrais m'adresser à Catherine, Nathalie, Sukiya, et à toutes celles qui liront ces lignes. J'ai adoré Lemmings, je ne supporte pas King's Quest, j'ai une aversion naturelle pour les beat-them-all et autres shoot-them-up, idem pour les Chessmaster. Et pourtant, je suis un garçon (j'avais des chaussons bleus à la maternité). Tout cela pour dire que j'aurais pu aussi crier au mensonge et à l'insulte à la lecture de l'article de JLJ car, selon ses propos, j'étais une femme (et pourtant, j'étais mieux placé que lui pour voir mes chaussons !!!). Ne prenez pas la mouche comme ça. De toute façon, ce n'est pas la première fois, car le milieu informatique est en majeure partie masculin.
Encore deux détails.
6) Qu'est-ce que ça peut faire que Génération 4 ait la même mise en page que Tilt (paraît-il) ?
7) On écrit MISOGYNE (cf. Tilt n° 114, p. 139), donc veuillez excuser mes fautes, si j'en ai fait.

Paul



Commencer un édito n'est guère plus facile... Surtout quand, comme moi, ce mois-ci, on ne se rappelle du thème principal qu'à la fin...
1) On se calme SVP. Civilization. est un jeu exceptionnel, mais ON NE DEPASSE PAS LES 100 % !!!
2) Alors, les mécontents, vous voyez bien que vous n'êtes pas très nombreux !
3) Sauf erreur de ma part, Civilization est disponible sur Amiga au moment où tu lis ces lignes...
4) Au vu du succès du premier épisode sur Mac, Prince 2 ne devrait pas tarder sur cette machine. Mais je n'ai pas plus d'informations...
5) Deux petites remarques. Primo : relisez ce que j'avais écrit, et dites-moi où était le mensonge et l'insulte. J'ai beau chercher, je ne vois pas. Secundo : la dernière phrase de ta question ressemble à ce que j'avais écrit. Tu peux t'attendre à une réaction violente (ne me demande pas pourquoi, je n'y comprends rien...).
6) Comment, la même mise en page ? Mais pas du tout ! Ceux qui disent ça feraient mieux de s'acheter des lunettes !
7) ... Sans problème ! Tu es tout excusé. Ça arrive même à des gens très bien tu sais !

QUELLE OBJECTIVITÉ DU FORUM ?

Lecteur puis abonné de Tilt depuis 1988, j'écris enfin à l'occasion de la nouvelle formule. Je ne sais pas si ma lettre sera publiée (l'objectivité du Forum est parfois douteuse). Parlons franchement.
1) Je pense que les notes sur 100 sont nulles. Ainsi, un testeur, ayant une plus grande marge, s'en fout un peu. Quand les notes étaient sur 20, le testeur s'engageait plus, et l'on savait à quoi s'attendre sur l'avis de ces messieurs.
2) Ne pas envoyer de disquette aux abonnés, c'est mesquin ! Je comprends que le prix du numéro et des abonnements augmente en conséquence, mais Tilt aurait pu, par décence, l'envoyer à ceux qui étaient déjà abonnés avant la disquette.
3) N° 115, p. 4 : sommaire. P. 10 : Top & Flop. Vous n'avez pas l'impression de vous répéter ?
4) A part un «horrible» format et d'«horribles» agrafes (après quelques semaines, mon Tilt est méconnaissable), les tests sont plus concis. Bravo ! Les interviews nous donnent l'impression d'être plus près des créateurs de nos jeux préférés. Les avis nous permettent de détecter les points noirs qui pourraient nous rebuter, avant de pir... pardon, d'acheter un jeu (ne vous fâchez pas, c'est juste de l'humour).
5) A quand les prochains dossiers ? Où est passée la rubrique Paint Box ?
6) Il est vrai que tous les lecteurs de Tilt que je connais le lisent pour son sérieux, son professionnalisme, ce qui fait sa spécificité. En changeant sans cesse de maquette, Tilt ne va-t-il pas la perdre, cette spécificité ?
7) Un dernier mot sur les pseudos. Votre journal (et un certain JLJ) ne les aime pas trop. Avant certains Dogue de Mauve et autres Spirit, cela aurait pu se comprendre. Mais, maintenant ! Le prénom, on ne le choisit pas. Le pseudonyme, si. Il correspond un peu à un idéal de soi (tu me suis ?). N'est-ce pas, JLJ ?
Longue vie à Tilt.

Un pseudo



Etrange lettre. Bon, je ne vais pas me fâcher pour l'«objectivité parfois douteuse du Forum». Pense ce que tu veux. (Non JLJ n'est pas objectif. Il est même carrément subjectif. Il le dit lui-même, quand il aime un jeu, il l'écrit et le crie très fort ! (NDLR))
1) Comme je l'ai déjà dit, l'arrivée des pour-cent en lieu et place des notes sur vingt ne s'est pas faite toute seule. Maintenant, on s'y est fait et, personnellement je ne vois plus la différence. Et je continue à donner mon avis, sinon objectif, du moins honnête.
2) Le problème des abonnés et de la disquette est plus délicat qu'on ne le pense, des histoires d'envoi, d'emballage, de mise sous blister... Nous sommes actuellement en train de définir un système afin que, avec ou sans disquette, tout le monde trouve son compte dans Tilt.
3) Mais non ! Le Top-Flop, je répète le Top-Flop, n'est pas une répétition du sommaire. Il présente les meilleurs titres du mois et ceux qu'il vaut mieux éviter. Si nous testons les premiers dans nos colonnes (ce qui est on-ne-peut-plus-logique), les derniers sont rarement développés. Cette page est conçue pour qu'en un coup d'œil, vous sachiez tout de suite quels sont les meilleurs et les pires jeux du mois.
4) Avec tes blagues idiotes, tu vas nous faire avoir des problèmes...
5) Dossiers : il y en a dans les News (sous une autre forme, il est vrai). Le Paint Box : vous êtes nombreux à nous le demander, cela va peut-être faire pencher la balance et le faire revenir dans nos pages...
6) Qu'en penses-tu ? Changer de maquette nous a-t-il enlevé notre sérieux et notre honnêteté ? (La réponse conseillée est : «NON» !)
7) Euh. Je ne suis pas sûr de bien suivre. Pour Doguy, c'est une très longue histoire (moi-même, je n'ai pas tout compris). Ah, j'y suis, ta remarque aurait-elle un rapport avec... Non ? Bon, tant pis, tu m'expliqueras une autre fois...

ROGNTUDJU...

Attention, ce que je vais dire va être rude. J'espère que tu vas quand même continuer à lire ma lettre. Je déteste le nouveau Tilt. Bon, oh, je représente un avis solitaire... Mais je m'explique : j'ai dix-huit ans, et j'achète Tilt chaque mois depuis le numéro 17. Et maintenant, depuis le numéro où vous avez changé la présentation, je jure de ne plus acheter votre magazine (en fait, le malaise était présent depuis longtemps). Je regrette principalement la place trop grande prise par les jeux. Souvenez-vous quand vous faisiez le test de Ragtime sur Mac, ou des textes sur la programmation. La place du Forum, etc. J'en ai marre, vous nous prenez vraiment pour des gamins. Peut-être à dix-huit ans devrais-je arrêter de m'intéresser aux jeux vidéo ? Mais non, j'adore ça. J'ai bien rigolé quand, dans l'article sur Cobra Mission (n° 116), Doguy dit : «enfin un jeu qui cesse de nous prendre pour des gamins.»
Je continue : j'ai pas du tout aimé quand vous avez supprimé les consoles du journal. Voyez-vous, cela fait trois ans que j'ai revendu mon ST (sans rien acheter d'autre) et, pourtant, je m'intéresse de très près à l'informatique. Quand je dis à l'informatique, c'est toute l'informatique, consoles comprises. De nombreux utilisateurs possèdent une console ET un micro. Je suis prêt à parier que c'est pour des raisons commerciales que vous avez séparé les deux (l'argent pourrit tout, y compris un journal qui était SUPER).
Bon, tant que je parle de fric, j'estime qu'un jeu ne devrait pas dépasser 100 F. J'aimerais d'ailleurs fortement pouvoir mettre en place un système de vente directe programmeurs / acheteurs, qui court-circuiterait les revendeurs. Est-ce légal ?
Nouvelle attaque : les PC. J'annonce tout de suite la couleur : je déteste les PC. Ce sont de vieilles machines, qui ont été conçues il y a dix ans, et auxquelles on a simplement ajouté des couches de soft et de hard, comme Louis XVI se mettait du parfum pour que l'on ne sente pas combien il était sale. Le système d'exploitation est une horreur (la mémoire, etc.), la programmation propre impossible... Et pourtant, vous encensez cette machine, et il y en a maintenant plusieurs dizaines de millions dans le monde. Je crois que vous avez une influence très forte sur le marché, et que vous ne vous en rendez pas compte.

Laurent



Bon, comme tu peux le voir, j'ai squeezé une bonne partie de ta lettre... Mais cela devient habituel, non ? Je pense que tu comprends pourquoi. Bon, commençons par le commencement.
Je suis désolé que tu n'aimes pas le nouveau Tilt. Tes arguments sont parfaitement valables, et je te dois quelques explications. Tout ce qui est pro, semi-pro et programmation a été enlevé. Ça ne veut pas dire que nous n'aimons pas ça. Simplement, tu dois aussi savoir que, au fil des mois, nous avons vu le courrier sur ces sujets diminuer peu à peu et, surtout, de plus en plus de lecteurs nous reprocher de ne pas parler QUE de ce qui les intéresse : les jeux. J'ai eu l'occasion de faire le Sésame, et je n'ai eu que deux retours de lecteur en deux mois...
Tu as dix-huit ans. J'en ai dix de plus, et j'aime toujours autant les jeux. Cela n'a strictement rien à voir avec l'âge. Si je te dis en plus que j'aime beaucoup les jeux consoles, de même que Consoles +, tu vas peut-être me prendre pour un taré. Tant pis, c'est peut-être vrai, mais je n'y peux rien. A propos des consoles qui ont disparu de Tilt : tu as jeté un œil sur Consoles+ ? Sa mise en page «colorée» et sa profusion «étudiée» ? Non, vraiment, ce sont des magazines et des publics différents (je suis une exception). Idem pour le pro : il y a des magazines pour ça (et comme nous n'en faisons pas, on ne peut pas nous reprocher de vouloir faire de l'argent en vendant deux magazines au lieu d'un seul !).
100 F pour un jeu est probablement insuffisant pour faire vivre cette industrie. A mon avis, les prix ne devraient pas dépasser 250 ou 300 F. Mais c'est vous qui décidez des prix, en achetant ou pas. C'est un vieux débat, donc passons.
La vente directe concepteur/acheteur est possible. Elle existe déjà : n'as-tu jamais entendu parler du shareware ? C'est un principe parfait en théorie, mais qui fonctionne assez mal dans nos contrées latines.
Le PC : j'ai l'impression que tu parles sans savoir. Et pourtant, sans savoir ce que tu disais, tu l'as dit (c'est une citation...). Le PC est une vieille machine, qui a été améliorée à grands coups de mastic, de plâtre et de polystyrène. Une véritable usine à gaz. Et pourtant, c'est aussi une excellente machine, rapide et d'un rapport qualité/prix imbattable. La programmation, malgré les galères dues à la gestion de la mémoire, est facile et agréable.
Non, nous ne sommes pour rien dans les dizaines de millions de PC vendus dans le monde.

PHILOSOPHIE

Tout d'abord, un petit mot au sujet de Tilt nouvelle formule. D'accord, tout n'est pas parfait, mais il faut dire que ce n'est pas demain la veille qu'un canard pourra satisfaire tout le monde. On fabrique une revue suivant les éloges, les idées et les critiques, mais inévitablement on satisfait les uns pour décevoir les autres, et vice versa. Même si Tilt faisait 500 pages, il se trouverait toujours quelqu'un pour se plaindre, ne serait-ce que de ... son prix ! Pour moi, il me suffit de prendre un des premiers Tilt, et de le comparer à un des derniers, pour voir que tout de même le désir de plaire est là, et que, ma foi, Tilt a évolué, et c'est le principal. J'en viens tout naturellement à mes doléances à propos du Forum : je pense que cette rubrique doit être construite à partir de lettres posant des questions susceptibles d'apporter quelque chose aux autres. Pourquoi avez-vous besoin de vous justifier auprès des lecteurs mécontents au sujet de la nouvelle maquette ? Vous pouvez tenir compte de leurs lettres, mais franchement, à part ceux qui les ont écrites et vous, qui cela peut-il bien intéresser ?
Si vous décidez de publier ma lettre, et si la première partie de celle-ci ne justifie pas une réponse, je ne vois aucun inconvénient à ce qu'il y ait une coupure à partir d'ici.
Nous entrons donc, Mesdames et Messieurs bonsoir, dans la rubrique Forum avec des questions d'un lecteur du Lot-et-Garonne.
1) Avec un 486 DX 33 et un écran multisynchro ou Super-VGA, peut-on jouer aux jeux en VGA ou EGA ?
2) A quoi sert une mémoire cache ? 256 Ko, est-ce raisonnable ?
3) Faut-il acheter une carte joystick, ou est-elle intégrée directement dans les PC ?
4) Quelle est la différence entre une carte VGA 1 Mo, une carte S-VGA et une carte accélératrice 16 millions de couleurs ?
5) Qu'est-ce qu'un «pitch 0,28» ?
6) Faut-il une imprimante conséquente pour bien exploiter une imprimante laser ?
7) Etes-vous absolument sûrs que le CD ne soit pas piratable ?
8) Le 586 pourra-t-il recevoir tous les programmes des gammes inférieures ?
9) Ai-je le droit, en VPC, de faire des prix au raz des pâquerettes ? Existe-t-il une législation en ce domaine ?

Jean-Paul



Le Forum, c'est un moyen privilégié d'échanger des idées et des informations entre la rédaction et les lecteurs. Et, contrairement à toi, je pense que les lettres polémiques sont intéressantes et pour tout le monde. Vous, cela vous permet de comprendre le pourquoi du comment, et nous, cela

ET TECHNIQUE

nous donne l'occasion d'avoir votre avis directement. Quant aux questions techniques, elles n'intéressent forcément que peu de monde. Ainsi, tu me poses des questions sur l'affichage VGA et S-VGA. Combien de lecteurs n'ont pas de PC ? Combien, qui en ont un, savent déjà de quoi il retourne ? D'autant, sans vouloir te vexer, que j'ai déjà répondu à plusieurs de tes questions. Mais, bon, je suis une bonne pâte, et je vais re-répondre...

1) Avec un écran multi-synchrone, oui. Avec un écran SV-GA, cela dépend des fréquences qu'il accepte. En général, oui.

2) Le «cache processeur» permet d'accélérer l'échange de données entre la mémoire vive et le processeur. Le gain de vitesse est estimé à 20 % pour un 486 DX 33, plus pour les processeurs plus rapides. 256 Ko en est généralement la taille maximale utilisée.

3) Cela dépend. Mon PC, par exemple, est équipé d'office d'une prise joystick (mais j'utilise celle de la SB Pro). De toute façon, une carte joystick doit coûter quelque chose comme 150 ou 200 F...

4) La carte VGA «de base» est équipée de 256 Ko de mémoire. Toutes celles qui sont équipées de plus de 256 Ko sont des cartes «Super VGA». Certaines cartes sont spécialement étudiées pour Windows et permettent un affichage très rapide sous cette interface. Ce sont les cartes «accélératrices pour Windows».

Enfin, si la majorité des cartes classiques permettent d'afficher 256 couleurs, d'autres offrent 32 000, 64 000 ou 16 millions de couleurs, à différentes résolutions.

On a en général pour une carte «milieu de gamme» 16 millions de couleurs en 640 x 480 points, 32 000 ou 64 000 en 800 x 600 et 256 en 1024 x 768. Mais tout est possible.

5) Le «pitch» est la distance entre deux points sur l'écran. Plus il est petit, meilleure est la qualité et la finesse de l'image.

6) Hormis une imprimante, dont je ne me rappelle pas le nom, qui utilise (comme sur ST) la mémoire de l'ordinateur en lieu et place de celle de l'imprimante, 2 Mo suffisent à imprimer à peu près n'importe quoi sur une laser type HP ou Postscript.

7) Evidemment, que c'est piratable. Mais copier 600 Mo sur disquette n'est pas très raisonnable. Il existe des «presses de CD personnelles», aux alentours de 30 000 ou 40 000 F...

8) Le Pentium (appelons les choses par leur nom) peut, en théorie, recevoir tous les programmes conçus pour les autres processeurs de la gamme.

Personnellement, je n'ai pas essayé, et je n'ai rien lu sur cette question.

9) Tant que tu ne vends pas à perte («dumping»), il n'y a pas de problème. Bien sûr, il faut avoir constitué une société...

PROTECTIONS

J'écris au sujet de la protection contre le piratage. Force nous est de constater aujourd'hui l'inutilité de ces protections, car si perfectionnées soient-elles, les crackers en viennent toujours à bout. Alors, à quoi bon vouloir à tout prix investir dans des protections chères et, de toute manière, inefficaces ? Aujourd'hui, les éditeurs se plaignent de perdre de l'argent à cause du piratage, mais s'ils ne finançaient pas la protection de leurs programmes, peut-être perdraient-ils moins ? On va alors me dire : «Oui, mais cela va provoquer une augmentation du piratage.» Franchement, au point où on en est, cela ne peut pas être pire ! Plus de 90 % des utilisateurs ont des copies pirates, alors... D'autant plus que c'est la protection des programmes qui est à l'origine des groupes de crackers. Sans protection, tout utilisateur, même débutant, serait capable de copier lui-même les jeux, et par conséquent pourrait se passer des services des «pros». Certes, cela ne changerait rien à la situation, mais au moins les programmeurs pourraient avoir la conscience tranquille en se disant que leur travail ne profite pas à d'autres, qui déplombent les jeux et les revendent.
La protection est à l'origine de beaucoup d'autres désagréments. Pour résumer, voici la liste des avantages et des inconvénients liés à la protection.
Avantages : néant.
Inconvénients : augmentation du prix du jeu à sa conception. augmentation du prix du jeu pour le consommateur; problèmes d'installation sur disque dur (notamment sur Amiga et sur ST); parfois, problème de compatibilité (exemple : ST/Falcon. Un grand nombre de programmes ne fonctionnent que s'ils sont déprotégés); avantages pécuniaires certains pour les crackers ; qui dit piratage dit virus; impossibilité pour de nombreux utilisateurs de faire la copie de sauvegarde...
Et tous ces inconvénients pour un profit absolument nul ! Alors, messieurs les éditeurs, arrêtez de protéger les programmes. Ça vous coûte cher, à nous aussi, et cela ne cause que des désagréments. J'espère qu'un jour les éditeurs comprendront.
En attendant, juste deux petites questions :
1) Pourquoi Tilt s'appelle-t-il Tilt ?
2) Day of the Tentacle sera-t-il adapté sur Amiga ?

Antoine



Ce n'est que très récemment que j'ai compris pourquoi les éditeurs s'obstinent à mettre des protections. Pour t'expliquer, je vais me permettre un petit parallèle avec les CD audio. Il y a quelques années (cela ne me rajeunit pas), quand les CD audio sont sortis, les éditeurs de musique ont essayé de bloquer le marché pour éviter que tout le monde copie les CD sur cassette. Il faut dire qu'à l'époque, un CD audio coûtait entre 200 et 300 F, soit deux ou trois fois le prix de la cassette ou du 33 tours correspondant. Les moyens qu'ils ont voulu utiliser ne sont pas très différents de ceux utilisés par les éditeurs de logiciels : pression auprès des constructeurs pour que la copie CD / cassette soit impossible, augmentation du prix (ou même interdiction pure et simple) des cassettes vierges, etc. Et tout cela pourquoi ? Pour rien. Aujourd'hui, un CD coûte 100 F, et ce prix ne justifie plus les désagréments d'une copie. En matière de logiciels, les jeux sont encore très chers : entre 300 et 500 F pour un jeu. C'est bien évidemment trop, surtout par rapport au public visé (principalement les jeunes). D'où, copie. Tu me diras : «oui, mais il suffit de vendre les jeux 100 F.» Le problème, c'est que le marché du jeu vidéo micro n'est pas très important. Quand le moindre CD audio se vend à un ou deux millions d'exemplaires, un très bon jeu ne dépasse pas les 100 000 ventes (sauf exception). Et, bien entendu, plus on en vend, moins cela coûte cher à fabriquer et plus la marge peut être réduite.

Il a été question pendant un temps de taxer les disquettes vierges. Oui, mais voilà, ces disquettes ont principalement une utilité professionnelle, le piratage n'en est qu'un avatar. On peut aussi tout simplement vendre le jeu sans protection (c'est d'ailleurs le cas pour de nombreux jeux américains). Les éditeurs rechignent à cela, parce que cette protection est EFFICACE. Certes, les crackers arriveront à passer outre, mais cela prend du temps, et représente quelques jours durant lesquels les passionnés devront acheter les jeux en magasin. Comme la plus grande partie des ventes se fait la première semaine, enlever la protection revient souvent à une perte sèche notable pour l'éditeur.

Pour en revenir à ta lettre, tous tes arguments sont bons, mais cela ne changera malheureusement rien. La protection ne gêne que l'acheteur honnête, pas le pirate qui dispose d'une version déplombée. Si les prix des jeux baissent (200 F, par exemple), le piratage baissera de lui-même et les protections disparaîtront. Pas avant. Pour plus de détails, jette donc un œil sur l'article concernant le piratage dans ce numéro.

Tes questions :

1) Pourquoi pas ? Pourquoi t'appelles-tu Antoine, pourquoi me prénomme-je Jean-Loup ? A l'origine, le magazine parlait aussi des flippers. Alors ça a fait «Tilt» !

2) A priori, Day of the Tentacle n'est pas prévu pour l'Amiga. Comme le disait Jack Sorensen de LucasArts à Doguy dans notre précédent numéro, les développements Amiga sont arrêtés à 99% aux USA. Ceci dit, un miracle n'est jamais impossible...

PROGRAMMEUR

Je m'appelle Aurélien, j'ai seize ans et je me prépare à des études dans le domaine de l'informatique. Ce qui me passionne, ce sont les jeux vidéo. Je suis en seconde et je vais entrer en première F3 (électronique). On m'a parlé de plusieurs diplômes, comme le DEUG, etc., avec plusieurs années d'étude par la suite. Qu'en pensez-vous ? Quelles sont, selon vous, les meilleures études à suivre pour devenir programmeur de jeux vidéo après un bac F3 ?

R REPONSE *Je ne suis pas sûr que les études d'informatique aident à la programmation de jeux. Dans les écoles d'informatique classiques, on apprend à avoir un raisonnement logique. Pas à bidouiller. Cela dit, ce qui compte, c'est surtout la motivation. Et tu me sembles motivé ! Mon conseil, puisque tu me le demandes (mais les conseilleurs ne sont pas les payeurs...) : fais tes études tranquillement, en t'amusant un peu à programmer des jeux pour le plaisir et, quand tu les auras terminées, va voir un éditeur, parle-lui comme tu m'as écrit, et tu trouveras ta place.*

YEAAAAH !

Salut à toute l'équipe ! Je tiens d'abord à vous féliciter pour votre nouvelle formule, qui est plus cool. Mais, attention, il ne faudrait pas devenir comme certains de vos confrères (je ne cite pas de nom, mais tout le monde aura compris), et écrire des choses bêtes et méchantes ou sans aucune utilité, sans aucune recherche, sous prétexte que cela fait plus branché ! D'ailleurs, j'ai arrêté d'acheter ces magazines depuis quelques mois, car je pense qu'il faut des commentaires sérieux et des notes équitables pour pouvoir mieux choisir ses jeux et ne pas se faire avoir. Voilà, c'est dit.
Mais je regrette quand même certaines rubriques, comme le Paint Box (je crois que je ne suis pas le seul à la regretter, car elle nous encourageait à faire de la création). J'espère que ce n'est qu'un oubli, et que vous allez vite la remettre à sa place. Il serait bon aussi de mettre une rubrique «Fanzines». A propos, je viens de créer un fanzine, et, il faut le reconnaître, c'est un peu la galère. Ce serait sympa pour tous ceux qui se cassent le c.. à créer un fanzine si vous réserviez une petite place pour donner leur adresse et présenter un peu les nouvelles créations.
Je viens d'acheter un CD-ROM, et je suis réellement étonné des prix pratiqués pour les jeux sur ce support. En effet, avant le CD-ROM, on nous disait : «oui, les jeux sont chers, mais c'est pour pallier le manque à gagner des éditeurs, notamment à cause du piratage.» Mais, en ce qui concerne le CD, aucune duplication n'est possible. Ils sont pourtant largement plus chers que les jeux sur disquette. Là, je ne comprends pas, surtout qu'un CD audio ne coûte pas plus de 150 F, et un CD vidéo pas plus de 300 F. Alors, pourquoi des jeux CD à 500 F ?

François



Merci pour tes remarques, elles semblent sincères et nous font chaud au cœur. Tu fais bien de ne pas citer de nom, certains vont se sentir visés et nous en vouloir...
Si la majorité d'entre vous réclame le retour du Paint Box, peut-être reviendra-t-il. La rubrique «Fanzines» a été un peu oubliée dans les changements de formule. Je m'y remets de suite... J'en profite d'ailleurs pour vous inviter à remplir et à nous renvoyer le sondage-lecteurs de ce numéro pour nous faire part de vos remarques sur Tilt et son contenu.
CD-ROM : si les jeux sont souvent chers, et n'utilisent que bien mal le support, les sharewares trouvent là tout leur intérêt. Pour moins de 300 F, on peut ainsi se procurer 640 Mo de programme, immédiatement accessibles. les jeux sur CD sont chers car ils se vendent peu. Quand les lecteurs seront nombreux, on assistera peut-être à une baisse de prix. On peut rêver.

JE TOUCHE LE FOND...

J'ai quelques remarques et questions à te soumettre.
1) Il est dommage que dans le Forum du n° 115 il ne soit question que de la nouvelle couverture et de la nouvelle maquette de Tilt, au détriment des questions techniques et autres. Personnellement, je trouve le contenu plus important que la forme, et cela me convient parfaitement. Ne vous laissez pas influencer par des lecteurs au ras des pâquerettes.
2) Dans le passé, je programmais en Basic Locomotive sur un vieux CPC (que je possède encore). Aujourd'hui, je suis sur un 486 DX 33, 8 Mo de RAM, S-VGA, SB Pro, etc., etc. Mais je ne connais pas le langage de base de programmation de cette bécane, ni le moyen d'y accéder. Est-ce possible sous DR-DOS 6 ou sous Windows 3.1 ? Faut-il me tourner vers Borland C++ ou 3D Studio ? Mon rêve est de créer des images, de les animer, etc. Les deux logiciels ci-dessus sont-ils accessibles à un autodidacte ? Quels sont les besoins de base pour les apprendre ?
3) Possédant un écran S-VGA 15 pouces et une carte S-VGA 1 Mo, comment puis-je accéder au mode 1024 x 768 en 256 couleurs ? Pour Windows, par exemple, dois-je obligatoirement installer le driver fourni avec la carte, et cela est-il sans risque ? Comment dois-je faire ?
4) J'ai récupéré le lecteur 360 Ko de mon vieux 1640, et je désire l'installer sur mon nouveau PC. Y a-t-il des précautions à prendre ?
5) On m'a offert un modem sans logiciel et sans notice de raccordement. Comment m'y prendre pour le brancher et le faire fonctionner ? Puis-je le mettre sur le port COM1 qui sert actuellement pour l'imprimante ?
6) Cela vaut-il le coup d'acheter maintenant un CD-ROM ? Ou faut-il plutôt attendre 7th Guest en français ? Et 650 F pour un jeu, c'est du vol. Les prix vont-ils baisser ?
7) Impossible de me servir de mon joystick dans X-Wing, alors qu'il fonctionne parfaitement avec Flashback. De toute façon, X-Wing, c'est beurk !
Frédo le beau
P.S. : arrêtez les NDLR, je ne sais pas ce que cela veut dire...



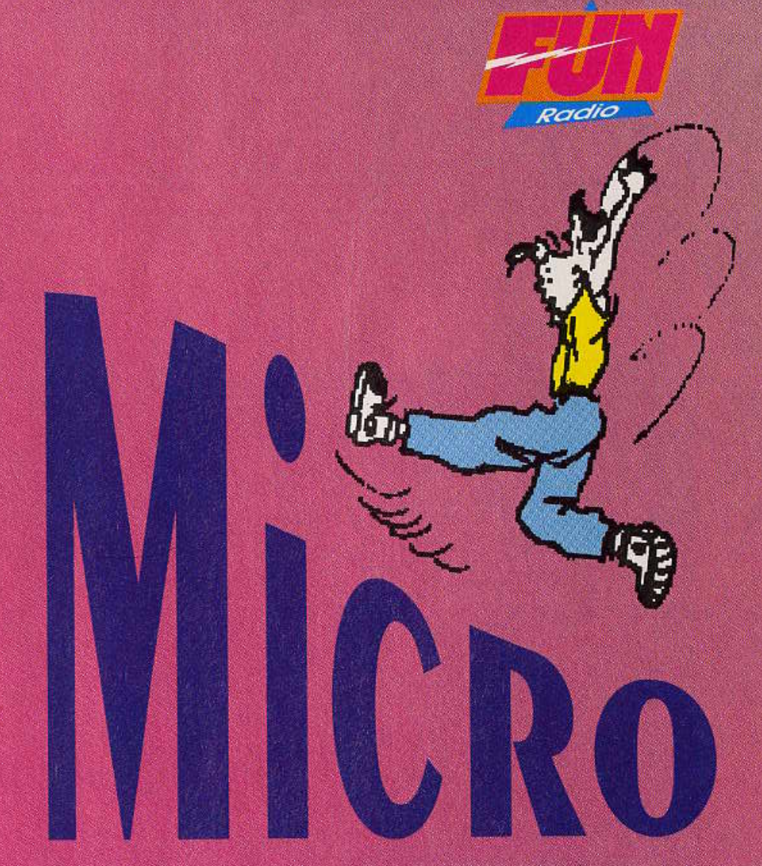
1) OK, d'accord, j'ai compris, je vais remettre tout plein de questions techniques auxquelles personne ne comprend rien !
2) Les anciens IBM PC étaient fournis avec un Basic (le Basic Microsoft) en ROM. Ce n'est plus le cas aujourd'hui, et il faut utiliser un autre langage. Debug, qui accompagne le DOS, permet de programmer en assembleur, mais il est tout sauf agréable à utiliser. Si tu veux programmer en Basic, je te conseille Visual Basic (sous DOS comme sous Windows), c'est un excellent langage. Tu peux aussi t'essayer au C ou au Pascal, avec les langages Borland. 3D Studio n'est pas un langage, mais un programme de dessin 3D avec textures et lumières. Il coûte quelque 25 000 F à lui tout seul...
3) Pour les résolutions supérieures à 640 x 480, tu dois utiliser les gestionnaires fournis avec ta carte. Lance le programme d'installation (Install.exe) depuis Windows, et choisis «changer la configuration"». Sélectionne dans la liste des affichages «gestionnaire non fourni», et suis les instructions données par l'ordinateur. Tu auras très probablement aussi besoin des disquettes de Windows.
4) Je pense qu'il n'y a aucun problème, mais je n'ai jamais essayé. Débranche ta machine, installe le lecteur, avec un câble d'alimentation et la nappe qui le relie au contrôleur. Le tour est joué.
Il ne te reste qu'à modifier la configuration du «Setup» pour que ta machine prenne le nouveau lecteur en compte.
5) Les modems externes se branchent sur une prise série, au choix. Si ta souris est installée sur COM2, branche le modem sur COM1. Il n'y a, en théorie, aucun risque. De nombreux logiciels de communication modem son disponibles en shareware, comme Telemate ou Robocomm.
6) J'ai un CD-ROM, mais franchement, hormis les CD de sharewares (au fait, je vous conseille fortement le «Shareware Database» que distribue DP-Tools, il est excellent), cela ne présente guère d'intérêt pour l'instant. Des lecteurs plus rapides, dits «double vitesse», sont disponibles depuis peu, mais ils sont encore assez chers. Je n'aime pas 7th Guest.
7) Plusieurs lecteurs se sont plaints de ne pas pouvoir utiliser leur joystick avec X-Wing. C'est d'autant plus regrettable que ce jeu est quasiment inutilisable à la souris ou au clavier. Je suis désolé que tu n'aimes pas X-Wing. Moi, j'adore.
PS : NDLR signifie Note De La Rédaction, c'est le RCA (rédacteur en chef adjoint, suivez mon regard...) ou un autre journaliste qui me charie en douce. NDJLJ signifierait de la même façon Note De JLJ. Mais il paraît que ça fait mégalo...

TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo c'est chaque semaine dans MICRO KID'S sur FRANCE 3

le dimanche à 9h50 et tous les jours sur





Console

MEGADRIVE		WONDERBOY DRAGON'S TRAP	SEGA
EUROPEAN CLUB SOCCER	VIRGIN	OUTRUN EUROPA	US GOLD
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA	SPIDERMAN	FLYING EDGE
CHUCK ROCK	VIRGIN		
TAZMANIA	SEGA	NES	
OLYMPIC GOLD	US GOLD	SUPER MARIO 3	NINTENDO
		BUGS BUNNY	KEMCO
SEGA MASTER SYSTEM		ADVENTURE ISLAND	HUDSON
CHUCK ROCK	VIRGIN	MEGAMAN 2	CAPCOM
OLYMPIC GOLD	US GOLD	MARIO & YOSHI	NINTENDO
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA		
DONALD DUCK	SEGA	GAME BOY	
THE SIMPSONS	SEGA	SUPERMARIOLAND	NINTENDO
		TURTLE NINJA TMHT	KONAMI
LYNX		BATMAN	SUNSOFT
BATMAN THE RETURN	ATARI	GARGOYLE'S QUEST	CAPCOM
TOKI	ATARI	DUCK TALES	CAPCOM
CHECKERED FLAG	ATARI		
WAR BIRDS	ATARI	SUPER NINTENDO	
SCRAPYARD DOG	ATARI	SUPER MARIO KART	NINTENDO
		LEGEND OF ZELDA	NINTENDO
GAMEGEAR		SUPER MARIO WORLD	NINTENDO
SENNA GRAND PRIX	SEGA	STREET FIGHTER 2	CAPCOM
OLYMPIC GOLD	US GOLD	F-ZERO	NINTENDO

Micro

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
ULTIMA UNDERWORLD II	ORIGIN	PC
THE INCREDIBLE MACHINE	SIERRA	PC
DUNE II	WESTWOOD	PC
HARRIER JUMP JET	MICROPROSE	PC
THE TERMINATOR 2029	BETHESDA	PC
CHAOS ENGINE	BITMAP BROTHERS	AMI
F 15 STRIKE EAGLE III	MILLENIUM	PC
HISTORYLINE 1914-1918	BLUE BYTE	PC
BATMAN RETURNS	KONAMI	PC
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	DYNAMIX	PC
TROLLS	FLAIR SOFTWARE	AMI,PC
STUNT ISLAND	UBI SOFT	PC
CONTRAPTIONS	MINDSCAPE	PC
ROME AD 92	MILLENIUM	PC,AMI
AV 8B HARRIER ASSAULT	DOMARK	PC
CREEPERS	PSYGNOSIS	PC









MÉGAHERTZ, MÉGAHERTZ...

Je possède un PC 386SX25 avec 4 Mo de RAM, un disque dur de 40 Mo, un écran SVGA et une carte Sound Blaster.
1) Je souhaiterais savoir si cet ordinateur sera suffisant pour jouer à des jeux tels que Strike Commander. Dans la négative, pourriez-vous me dire à quel prix je pourrai le revendre ?
2) Pourriez-vous me dire si un 386DX à 33 MHz est plus ou moins rapide qu'un 486DX à 33 MHz ?

Nicolas



1) Les réponses sont non et non. Strike Commander est poussif tant qu'on ne le fait pas tourner sur un 486DX25 au moins. Quant au prix de revente d'un 386SX, les tarifs évoluent tellement vite qu'un chiffre devient périmé en quelques semaines. Si je te donne un prix acceptable pour revendre votre matériel aujourd'hui, le temps que ce journal soit imprimé et arrive chez le marchand de journaux, il sera déjà périmé. La meilleure façon d'avoir un chiffre à peu près à jour est de contacter un revendeur de matériel informatique d'occasion.
2) A vitesse d'horloge égale, un 486DX sera presque toujours plus rapide qu'un 386DX, car il est a besoin de moins de cycles d'horloge pour exécuter les mêmes instructions. Toutefois, la performance d'un ordinateur dépend également de la qualité de la conception de la carte mère : un système à base de 386DX soigneusement conçu a des chances d'être aussi performant qu'un système à base de 486, mais dont la conception a été bâclée.

EUH...

Objet : demande de catalogue. J'ai l'honneur de vous solliciter de bien vouloir m'envoyer votre catalogue concernant Tilt, qui m'intrigue beaucoup.
Veuillez agréer, Monsieur le Directeur.
Mes sincères salutations. J'espère que ma demande sera favorable.
Merci

Ouamar, Algérie

Cher ami, j'ai passé votre lettre telle quelle. Votre français n'est pas parfait, mais je la trouve néanmoins fort sympathique. Malheureusement, je dois vous annoncer, bien à contrecoeur , que nous n'avons à ma connaissance aucun catalogue... (ceux qui oseraient prétendre que Tilt en ait un auraient affaire à moi !), et il me faut donc répondre de façon négative à votre demande. Je regrette sincèrement...

ENVIE

J'avais J'envie de m'exprimer moi aussi sur votre magazine, que j'achète religieusement tous les mois. Alors, go !
1) La nouvelle présentation est, en effet, pas mal, néanmoins je ne sais si c'est l'habitude, mais je n'arrive pas à m'y retrouver par rapport à l'ancienne, qui me paraissait plus clean / logique / rangée (rayer les mentions inutiles).
2) La disquette ! L'idée est bonne, et l'augmentation de prix ne me gêne pas (d'autres, peut-être). Le hic, c'est les jeux eux-même. Par exemple, je viens d'acheter le n° 116. Manque de pot, Flashback, je l'ai déjà fini. Alors, la démo... L'intérêt d'une démo, c'est de nous faire découvrir un jeu et de nous pousser à l'acheter. Une idée comme ça : pourquoi ne pas mettre la disquette une fois sur deux ? Cela vous permettrait de rester au top des nouveautés, et allégerait pour les lecteurs le budget annuel de Tilt. Pourquoi pas un sondage dans un prochain numéro ?
3) Dans un précédent numéro, un lecteur vous reprochait de présenter moins de jeux que votre concurrent direct. J'ai feuilleté celui-ci discrètement chez mon libraire, et j'ai constaté qu'il y avait en effet un grand nombre de jeux. Mais lesquels ! Certains (je parle du numéro de mai) étaient sur le marché depuis plus de six mois. Où est l'intérêt ?
4) Autre idée (toujours gratuite) : les mois où les sorties ne sont pas très riches, il y a des jeux dont vous ne parlez presque jamais et que vous pourriez placer. Ce sont des jeux de réflexion ou d'adresse, que l'on installe sous DOS ou Windows. Certes, pas de quoi en faire quatre pages, mais un peu, pour savoir au moins qu'ils existent. Car, des fois, dans le magasin, on a l'air bête devant une boîte sous cellophane, avec trois dessins incompréhensibles dessus.
5) cf résumé dans la réponse... (il n'y a plus de place) NDLR

Véronique



Quand on a une telle envie, il faut y céder sans hésiter !
1) Au moins, tu n'y es pas franchement hostile. Je suis sûr que tu t'y feras rapidement.
2) Dommage en effet que tu aies déjà eu Flashback au moment où nous avons offert la démo mais nombre d'autres lecteurs ont pu le découvrir.
Il est vrai qu'un jeu plus récent aurait été préférable. Mais là, nous tombons dans des problèmes techniques : les éditeurs ne peuvent souvent nous fournir une démo de leur jeu que très peu de temps avant que celui-ci ne sorte en magasin.
La sortie du magazine se fait donc parfois en même temps que la sortie en boutique.
3) Oh là là ! On va encore me soupçonner d'écrire moi-même les lettres du courrier ! Pour tempérer ta remarque, je répéterai simplement ce que j'ai toujours dit : qu'importe la vitesse, pourvu qu'on ait l'ivresse... non, pardon, pourvu qu'on ait l'information...
4) Oui, mais le problème, c'est que tous ces «petits» jeux disparaissent des magasins quelques semaines après leur sortie, pour être remplacés par d'autres du même acabit.
J'opterais plutôt pour des dossiers ou des comparatifs, si besoin est de «remplir». Qu'en penses-tu ?
5) Je résume. Tu nous contestes notre appréciation quant à la durée du jeu Lost In Time. Certes, il n'est pas fabuleusement long, mais sache tout de même que, si tu as mis quatre heures et demie pour finir les deux parties de Lost In Time, d'autres ont perdu beaucoup plus de temps. Laurent, par exemple... Et n'oublie pas de répondre à notre sondage, tu as l'air d'avoir plein d'idées...

HOTLINE TILT

TOUTES LES SOLUTIONS DE JEUX AU 46.62.25.78 LE JEUDI DE 14H A 19 H.

AVENTURIERS DÉSESPÉRÉS, ROLISTES À COURT D'IDÉES, EXPLORATEURS BLOQUÉS, VOUS ETES NOMBREUX À FAIRE APPEL À NOTRE HOTLINE DE JEUX. QUANT À MOI, LES DOSSIERS ET LES SOLUTIONS COMPLETES S'ENTASSENT SUR MON BUREAU TELLES LES FEUILLES QUI TAPISSENT LA FORET DE FANGORN EN AUTOMNE.

Si vous êtes bloqué dans un jeu et que vous voulez un coup de main, n'hésitez pas à m'appeler au :

46-62-25-78 TOUS LES JEUDI DE 14H À 19H

Demandez Fangor (mais vous devriez reconnaître ma voix caverneuse). Je vous demanderai aussi d'être patients, car les appels affluent des quatre coins des royaumes imaginaires. Afin que je puisse vous aider au mieux, annoncez dès le début, le jeu sur lequel vous souhaitez une aide et la machine sur laquelle vous jouez.

Si c'est moi qui m'occupe du MIB et de la hotline, ce n'est pas un hasard. En effet, ces deux rubriques sont indissociables : étant un jeune Ent, je ne peux me contenter uniquement de mon expérience personnelle. Je m'inspire grandement du courrier que vous m'envoyez. Ainsi, si vous avez fini des jeux comme *Laura Bow II, Explora III, The 7th Guest, Freddy Pharkas, Betrayal of Krondor* ou *Veil of Darkness*, et que vous souhaitez en faire profiter les nombreux aventuriers égarés qui m'appellent, envoyez-moi votre solution. Dans ma forêt, un vieil adage dit à ce propos : «la sagesse d'un seul Ent n'est rien comparée aux connaissances réunies de nombreux humains ». Votre aide sera donc la bienvenue !
Mais je ne me contente pas de rester sur place à attendre que vous veniez me raconter vos aventures.
J'ai fini récemment *Prince of Persia 2, Day of the Tentacle, Eye of the Beholder III* et *Lost in Time*. Je garde également en mémoire des jeux tels que le fabuleux *Another World, Ishar, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Dune 2* ou *Space Quest V*. Si un de ces jeux vous pose un problème, vous n'avez qu'à m'appeler pour être débloqués.
A bientôt sur la hotline ou dans le MIB, et que l'esprit de la forêt guide vos pas !

Fangor, l'Ent

UNE SOLUCE, UN PROBLEME DE DISQUETTE, UNE QUESTION TECHNIQUE ? CONTACTEZ LA HOTLINE DE TILT !



DISQUETTE TILT

BODY BLOWS SUR PC - CANNON FODDER SUR AMIGA - FLASH BACK DEMO SUR ST/STE

Ce mois-ci est un mois particulier pour la disquette de Tilt puisqu'il n'y a pas une mais TROIS disquettes différentes. Avec une disquette par micro, plus de problèmes de compatibilité. Cela nous permet également de vous offrir des démos de meilleure qualité pour PC, Amiga et ST et un nombre de pages plus important dans Tilt. Quant à vous, tout ce que vous avez à faire, c'est nous renvoyer le coupon ci-joint pour recevoir la disquette de votre choix. Bien entendu, les abonnés qui ont demandé la disquette la recevront directement chez eux avec leur exemplaire de Tilt. Nous espérons bien avoir trouvé ici une formule qui plaira à tout le monde. Mais que cela ne vous empêche pas de nous écrire pour nous faire part de vos suggestions.

L'équipe de Tilt

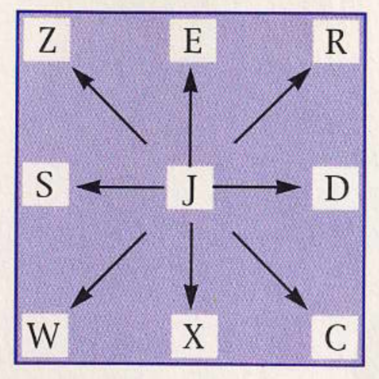




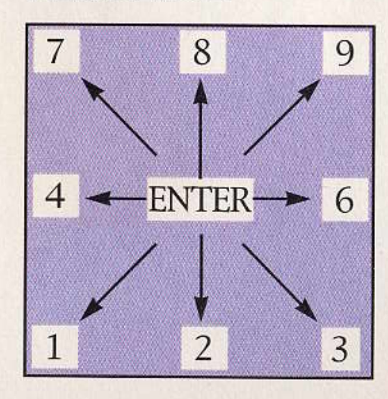
BODY BLOWS SUR PC (VGA)

Allumez votre *PC* et mettez vous sous DOS (une ligne de type "C:" doit apparaître à l'écran). Introduisez la disquette dans votre lecteur 3"1/2 et taper A: ou B:. Pour avoir les instructions de chargement, il faut taper «TILT». Le jeu peut être lancé à partir de la disquette ou installé sur le disque dur. Il faut un minimum de 520 Ko de mémoire disponible exécutable pour que le jeu fonctionne (vérifiez avec la commande MEM). La carte sonore Sound Blaster est reconnue. Cette disquette comprend deux démos. La première est non-jouable, alors que la deuxième vous permet de vous mesurer avec un autre combattant (en mode 2 joueurs uniquement). Le maniement est le suivant :En restant appuyé sur le bouton Fire, vous lancez une boule de feu sur l'adversaire. Le match s'effectue en deux manches gagnantes.

PLAYER 1



PLAYER 2



CANNON FODDER SUR AMIGA (1 MO DE RAM)

Pour lancer la démo, insérez simplement la disquette dans votre lecteur interne et allumez votre *Amiga*. La démo se lancera automatiquement.

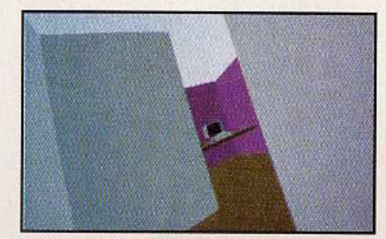
Le but du jeu est de faire réussir à un groupe de commandos une mission en terrain ennemi. Ce groupe est composé de six hommes. Vous pouvez les déplacer en cliquant sur l'écran avec la souris. Pour diviser vos hommes en plusieurs groupes, cliquez sur les noms désirés et le logo qui apparait au dessus. Pour détruire des installations ennemis, il faut trouver de la dynamite. Pour passer au niveau suivant, il faudra vous débarrasser de tous les ennemis présents.



FLASH BACK DEMO SUR ST/STE (1 MO DE RAM)

Pour lancer la démo, insérez simplement la disquette dans votre lecteur interne et allumez votre ST. La démo se lancera automatiquement.

A ne pas confondre avec le jeu *Flashback*, la Flash Back Demo est une démo inédite produite par les membres légendaires du groupe The Carebears (TCB). Ce n'est pas jouable, bien sûr, mais les amateurs de démos (et les autres) ne pourront qu'apprécier ce dernier clin d'œil de TCB à leur œuvre sur ST. A noter que la démo tire parti des capacités sonores particulières du STE.



PROBLEME DE DISQUETTE ? APPELEZ LA HOTLINE

Deux types de problèmes peuvent survenir. Le premier est que votre disquette est physiquement endommagée (disquette cassée ou illisible). Dans le cas d'une disquette cassée, ne l'introduisez surtout pas dans votre lecteur de disquettes. Il vous suffit alors de nous la renvoyer et de joindre une lettre expliquant votre problème (pensez à précisez l'ordinateur que vous possédez !). Envoyez le tout à : TILT - DISQUETTE 117, 9-13, rue du colonel Pierre Avia, 75754 PARIS Cedex 15. Le deuxième cas est un problème d'installation. Pour remédier à cela, nous mettons à votre disposition une hotline, tous les JEUDIS de 14h à 19h UNIQUEMENT. Pensez à précisez le type de machine que vous possédez ainsi que le jeu concerné et décrivez avec précision le problème que vous rencontrez. Appelez le 16(1) 46.62.25.78 et demandez Thierry (que l'on appelle aussi Fangor l'Ent). Il fera de son mieux pour vous aider.

TILT 117 - DISQUETTE

Je souhaite recevoir la disquette du Tilt n°117 pour la machine suivante (un seul choix possible) :

- ❑ PC
- ❑ AMIGA
- ❑ ST

Nom :...

Prénom :..

Adresse :...

Code Postal :..

Ville :...

Envoyez ce bon à découper à :
Disquette Tilt
B.P 501
27934 GRAVIGNY CEDEX



ENQUÊTE ... SUR SES LECTEURS

Nous avons hésité à vous poser des questions sur les tentacules mutants d'outre-espace ou sur votre marque de milk shake préférée. Finalement, nous allons vous demander vos goûts en matière de micros et vos commentaires sur TILT. Répondez-nous avant le 30 Septembre et gagnez un abonnement (par tirage au sort) à votre magazine préféré (lequel, dîtes ...!). N'hésitez pas non plus à nous écrire. On attend impatiemment de savoir à quel point nos lecteurs sont beaux, grands, forts et géniaux... A bientôt !

A / VOUS ET LA MICRO

A1 - Possédez-vous ?

a) un micro ☐
b) une console ☐
c) les deux ☒

A2 - Quel matériel possédez-vous et quel matériel souhaitez-vous acquérir ?

	Je possède ▼	J'utilise ▼	Je souhaite acquérir ▼
I - MICROS			
a) AMIGA 500/500 +/600	☐	☐	☐
b) AMIGA 1200/3000/4000	☐	☐	☐
c) ATARI ST/STE/TT	☐	☐	☐
d) FALCON	☐	☐	☐
e) MACINTOSH N&B	☐	☐	☐
f) MACINTOSH couleur	☐	☐	☐
g) PC ou COMPATIBLE	☒	☒	☐
h) LECTEUR CD ROM	☐	☐	☒
i) CD-I	☐	☐	☐
II - CONSOLES			
j) une console 8 bits	☐	☐	☐
k) une console 16 bits	☒	☒	☐
l) une console portable	☐	☐	☐

A3 - Si vous possédez un PC, quelle est sa configuration ?

a) Processeur : ......286......
b) Ecran : ......V.G.A......
c) Carte sonore : ....../......

A4 - Quels types de jeux préférez-vous ? (3 choix maximum)

a) Jeux d'aventure ☒
b) Jeux de rôles ☐
c) Jeux de rélexion / stratégie ☒
d) Simulations aériennes ☐
e) Simulations de conduite ☐
f) Jeux d'action /plates-formes ☐
g) Simulations sportives ☐
h) War games ☒
i) Educatif ☐

A5 - Combien de jeux possédez-vous ?

a) De 1 à 5 ☐
b) De 6 à 10 ☐
c) De 11 à 20 ☐
d) De 21 à 50 ☐
e) Plus de 50 ☒

A6 - Combien de jeux achetez-vous par mois ?

1 jeu ☒ 2 jeux ☐ 3 jeux ☐ Plus de 3 jeux ☐

A7 - Entre vos achats et les cadeaux que vous recevez, quel budget mensuel est consacré à l'achat de jeux ?

	A/ micro	B/ console
a) 100 à 300 F	☐	☒
b) 301 à 500 F	☒	☐
c) 501 à 700 F	☐	☐
d) Plus de 700 F	☐	☐

A8 - Etes-vous généralement satisfait des jeux que vous achetez ?

a) Tout à fait satisfait ☒
b) Assez satisfait ☐
c) Peu satisfait ☐
d) Pas du tout satisfait ☐

A9 - Entre vos achats et les cadeaux que vous recevez, quel budget annuel est consacré à l'achat de matériel (en dehors des softs)?

a) Moins de 1000 F ☒
b) De 1000 à 2999 F ☐
c) De 3000 à 4999 F ☐
d) De 5000 à 6999 F ☐
e) 7000 F et plus ☐

A10 - Où achetez-vous habituellement vos jeux ?

a) Boutiques spécialisées ☐
b) FNAC, VIRGIN ☒
c) Hypermarchés ☐
d) VPC ☐
e) Rayons spécialisés grande distribution (type Conforama, Boulanger, Darty, etc...) ☐
f) Domaine public - shareware ☐

A11 - Qu'est-ce qui vous donne envie d' acheter un nouveau jeu ? (plusieurs réponses possibles)

a) Les tests dans les magazines spécialisés ☒
b) La publicité ☐
c) Les démos chez les revendeurs ☐
d) Les conseils d'un copain ☐
e) Les conseils d'un vendeur ☐
f) Les infos sur l'emballage du jeu ☐

A12 - Qu'est-ce qui vous retient surtout d'acheter un nouveau jeu ? (une seule réponse)

a) Le manque de temps pour jouer ☐
b) Le prix ☐
c) La durée de vie trop courte du jeu ☐
d) La qualité des jeux par rapport à votre matériel ☒

A13 - Combien "consommez-vous" de joysticks par an ?

1 joystick ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ Plus de 4 ☐

A14 - En moyenne, combien de temps jouez-vous par semaine ?

a) moins de 3 h ☐ b) de 3 à 6 h ☐ c) de 6 à 12 h ☐ d) + de 12 h ☒

B / VOUS ET TILT

B1 - Habituellement, qu'est-ce qui vous donne envie d'acheter un magazine (une réponse par ligne) ?

	OUI	NON
a) Je l'achète régulièrement (ou abonné)	☒	☐
b) Je l'ai vu chez un copain	☐	☒
c) Le nombre de pages à lire	☐	☒
d) La couverture	☐	☒
e) J'en ai entendu parler à la TV	☐	☒
f) La disquette de démo	☐	☒
g) Les sujets à lire à l'intérieur	☒	☐
h) Les Dieux	☐	☒

B2 - Bravo ! vous avez choisi TILT, vous le lisez ...

a) Tous les mois ☒
b) 6 à 10 fois par an ☐
c) 3 à 5 fois par an ☐
d) 1 à 2 fois par an ☐
e) Moins souvent ☐

B3 - En dehors de vous, combien de personnes lisent en général votre numéro de TILT ?

1 personne ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Plus de 5 personnes ☐

B4 - Quels autres magazines micros ou consoles lisez-vous ?

a) Joystick ☒
b) Génération 4 ☒
c) PC Review ☒
d) PC Player ☐
e) Génération PC ☐
f) Amiga Revue ☐
g) ST Magazine ☐
h) Consoles + ☐
i) Joypad ☐
j) Player one ☐
k) Megaforce ☒
l) Supersonic ☐
m) Super Power ☐
n) Banzzaï ☐
o) Nintendo Player ☐

B5 - Soyez pur et dur, notez sévèrement les magazines suivants (sur 100 %)

a) TILT ......87...... %
b) JOYSTICK ......84...... %
c) GENERATION 4 ......79...... %

B6 - L'avis des journalistes de TILT détermine-t-il vos achats ?

a) OUI ☐ b) NON ☒

B7 - Que pensez-vous des tests de TILT ? (un seul choix par ligne)

a) Complets	☒	ou	Incomplets	☐
b) Fiables	☒	ou	Fantaisistes	☐
c) Sympas	☐	ou	Sévères	☒
d) Délirants	☒	ou	Ennuyeux	☐

B8 - Que pensez-vous de la nouvelle formule de TILT ?

a) Très bien ☐
b) Cool ☒
c) Pas trop mal ☐
d) Ratée ☐
e) Minable ☐
f) Quelle nouvelle formule ? ☐

B9 - Dans les tests et les previews, voulez-vous ?

a) Plus de texte ☒
b) Moins de texte ☐
c) Plus de photos ☐
d) Moins de photos ☒
e) Des textes et des photos entièrement en braille ☐

B10 - Au sujet des disquettes dans TILT, que préférez-vous ?

a) Une disquette multi-format sous blister avec le magazine ☐
b) Une disquette mono-format à recevoir plus tard en renvoyant un bon ☐
c) Pas de disquette, plus de pages ☒
d) Une disquette en chocolat ☐

B11 - Avez-vous un minitel ?

a) OUI ☒ b) NON ☐

B12 - Si oui, consultez-vous le 3615 TILT ?

a) Régulièrement ☐
b) De temps en temps ☐
c) Jamais ☒
d) Uniquement quand vous êtes dans la 4è dimension ☐

C / ENTRE NOUS ... QUI ETES-VOUS

C1 - Vous êtes de sexe :

a) Masculin ☒ b) Féminin ☐

C2 - Dans quel département vivez-vous ?
Notez les 2 premiers chiffres de votre code postal : 7 5

C3 - Vous habitez :

a) Une commune rurale ☐
b) Une ville de moins de 20 000 habitants ☐
c) Une ville de 20 000 à 100 000 habitants ☐
d) Une ville de plus de 100 000 habitants ☐
e) Agglomération de Paris ☒

C4 - Vous êtes âgé de :

a) Moins de 8 ans ☐
b) De 9 à 11 ans ☐
c) De 12 à 14 ans ☒
d) De 15 à 17 ans ☐
e) De 18 à 20 ans ☐
f) De 21 à 24 ans ☐
g) De 25 à 34 ans ☐
h) De 35 à 49 ans ☐
i) De 50 à 64 ans ☐
j) De 65 ans et plus ☐

C5 - Quelle est la profession de votre père ou de votre mère ?

a) Agriculteur ☐
b) Artisan, commerçant ☐
c) Profession libérale ☐
d) Cadre supérieur ☐
e) Profession intermédiaire (cadre moyen, technicien) ☒
f) Employé ☐
g) Ouvrier ☐
h) Inactif ☐

C6 - Exercez-vous un emploi ?

OUI ☐ Lequel ? : ....
NON ☒

C7 - Si vous n'exercez pas d'emploi, vous êtes :

a) Ecolier (école primaire) ☐
b) Collegien (de la 6ème à la 3ème) ☒
c) Lycéen (de la 2nde à la Terminale) ☐
d) Etudiant (au-delà de la Terminale) ☐

Nom : [redacted]
Prénom : [redacted]
Adresse : [redacted] - Paris

**Veuillez nous retourner votre questionnaire à l'adresse suivante :
Enquête TILT - Service Publicité
9 - 13, rue du Colonel Pierre Avia
75754 PARIS Cédex 15**



Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)
A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM :...PRENOM :..................................

ADRESSE :..

CODE POSTAL :............... VILLE :..

TEE-SHIRT ;Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) : ....

Coloris (gris chiné, blanc, noir) : ....Logo de couleur mauve ou vert :...............

Signature des parents :

VENTES

AMIGA

Vds A500 plus + mon. coul. + jx (Sensible...) + utils (TTexte, Dpaint, 3D...) + livres + bte + D7 vierges, px : 3 500 F. **ERIC, 83000 Saint-Raphaël. Tél. : 94.95.42.24.**

Vds jx sur Amiga PC. **Jean-Noël CAEYMAN, 21, av. Mont d'Est, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.74.12.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + horloge + joys + jx + utils + divers, px : 2 000 F. **Michel GARDES, 4, rue de l'Emmaillerie, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.09.18.76.**

Vds A500 + ext. 1 lect. ext. + Nbx jx + joys + mon. 1084, tbe, px : 4 000 F. **Emmanuel CHATON, 17, rue d'Auvergne, 67300 Schiltigheim. Tél. : 88.83.23.65.**

Vds pour Amiga orig. par Pack, 4 jx, 500 F. **Stéphane RUIZ, Le Mûrier, Les Plantiers, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.89.60.76 (ap. 19 h).**

Vds DD 60 Mo neuf pour A1200, px : 1 000 F. **Patrick LAMI, 22, square du Nord, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.12.65.**

A500 (très peu servi) + ext. 1 Mo + joys + nbx disks + accessoires + mags, px : 3 800 F. (val. : 8 500 F). **Laurent NIMAL, 1, rue des Aulnes, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.40.95.18.**

Vds A500 + mon. coul. + souris + 2 joys, px : 2 500 F. **Frédéric GENTY, 3, rue Pierre Brossolette, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.63.46.48.**

Vds nbx livres sur Amiga, bas px, liste sur demande. **Ludovic CHIROL, 124, rue Abbé-Donnet, 69400 Villefranche.**

Vds/éch. jx utils démos 500/1200. **Patrice LEYMARIE, Le Moulin de Marquoi, 2410 Terrasson-Lavilledieu. Tél. : 53.50.26.99.**

Vds orig. C64 + revues, éch. logs PC ts formats. **Fred SAFAR, 5, rue du Pré Feray, 27180 Arnières-sur-Iton. Tél. : 32.39.28.03.**

Vds éduc. util. musiq. et docs sur Atari et Amiga, px bas. **André SEINGIER, 19, bis rue du Bazinghiem, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45.**

Vds A500 + 1084 S + ext. (horl.) + drive ext. + prise 4 joueurs + 4 joys + nbx org et D7, px : 3 500 F. **Olivier SARFATI, 13, rue Barye, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.53.80.77.**

Vds jx utils, éduc & DP Amiga. **EMMANUEL. Tél. : (16-1) 60.20.95.69.**

Vds orig. Amiga : Compil Fun Radio 3 ; Perfect général ; Battle Isle + Datas ; History Line, px : de 50 à 100 F. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Vds A500 1 mo + monit. coul. + man. + souris + tapis + jx orig., px : 2 500 F à déb. **Christina MIMOSO, 8, av. Élysée Reclus, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.72.80.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + nbx jx (Sensible, Epic... + joys), px : 2 500 F. **Lionel BOCQUENET, Très Le bois, 22600 Loudéac.**

Vds pour C64 Periphériques, livres, util. et jx origx, px très intéressant. **Gilles BOEGLIN, 246, rue Garibaldi, 69003 Lyon. Tél. : 78.60.70.12 (ap. 13 h).**

Vds ou éch. jx A500 ou 1200. **Armand DOMINGUEZ, 13, av. Gabriel Péri, Poste Restante, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.12.03.84.**

Vds orig. pour Amiga Dungeon Master + CHA 05 : 150 F ; compil Ation JPP'S Goal Bustersisanf World Champ. soc.), px : 150 F. **Jean-Pierre SILVAND, n° 62, entrée 2 pavillon roux, rue Guérin, 59120 Loos. Tél. : 20.44.94.87.**

Vds Amiga 2000, 1 disk + mon. Chr. 1081 + imp. DM 100 Olivetti + man. + souris + nbx log. doc + revues, px : 3 500 F. **Jacques MASSET, 1, avenue de Merlan, 13014 Marseille. Tél. : 91.98.24.15.**

Vds A500 + ext. neuf : + 160 disk, 1 joy, Body-Blows, Street-Fighter 2, Desert-Strike, Chaos-Engine, px : 2 800 F. **Christophe OBRINGER, 6, impasse des Primevères, 57800 Cocheren. Tél. : 87.81.35.19.**

Vds A500 + ext. + 1 mo + 1 joys + souris + tapis, px : 1 900 F. **Laure ADONICAM, 48, av. du Docteur Durand, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 42.53.26.89.**

Vds jx sur A500 et 1200 liste sur demande. **Etienne HARDY, 18, rue des 3 Frères Lièvre, 54136 Bouxières-aux-Dames.**

Vds jx Amiga orig, px : 100 F ou éch. ctre Captive ou Might 2, Magic 3. **Eric FOUQUET, 118, av. de la Libération, 72000 Le Mans. Tél. : 43.23.01.22.**

Vds jx Amiga et PC. **Xavier SAGATOVA, Résidence les Lignières Batiment I2, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 34.08.08.98.**

Vds A500 1 mo, tbe, bte d'orig. + souris + 2 joys + orig. + câble péritel, px : 1 400 F. **Yves SURANTYN, 21, av. Jacques Duclos, 95270 Saint-Martin-du-Tertre. Tél. : (16-1) 30.35.95.11.**

Vds A500 + moni. 1084 S + joys + nbx jx, px : 2 000 F. **Michel PEROT, 33, rue Ledru Rollin, 94200 Ivry/Seine. Tél. : (16-1) 49.59.80.91.**

Vds A500 1 mo + bible + mousse + 300 disks, px : 2 000 F, tbe. Vds cyclo 103 Clip, tbe 4000 km, px : 4 000 F. Août 90. **Sébastien SICHER, 19, av. du Gal Billotte, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.01.72.**

Vds A600 + DD intégré 40 mo + nbx jx, px : 2 750 F. **Sébastien ROZANES, 22, rue Jean Moulin, 95580 Margency. Tél. : (16-1) 39.59.62.20.**

Ech. ou vds DP jx et utils A1200. **Jean-Luc BERGER, 56, bd des Aiguillettes, 54600 Villers-les-Nancy.**

Vds logs pour Amiga. Joindre 1 tbre. **Alexandre BOINOT, La Planée, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.69.63.95.**

Vds A500 1 mo + 120 disks (jx orig. monkey I et II, Kyrandia, Maupiti etc + utils + demos) + 2 joys + péritel, px : 1 600 F. **Frédéric LEGEARD, 31, pavillon les Rieux, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.10.75.51.**

Vds A500 DD 20 Mo jx. **José PASQUINEL, 38, rue des Radis, 6200 Chatelineau Belgique. Tél. : 071.39.72.22.**

Vds sur A500 jx à bas prix. **Jimmy TEYSSIE, 57, rue Laënnec, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.32.27.29.**

Vds 46 jx orig. Amiga EOB I et II Elf Lemm I et II, Projectx Heimdall VF Gods, px : 100 F à 150 F. **Farid SAADI, 64, av. Ed. Herriot, 71000 Magon. Tél. : 85.38.18.01.**

Vds A500, 1 méga, 2 joys, 220 disks, 120 jx, tbe, px : 2 600 F. Vds PC 1640, DD 20 Mega, 7 jx, sans Dos, px : 1 500 F. **Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Noissy-Cramayel.**

Vds pr Amiga HD 52 mo ext. + 2 mo ram, SCSI 17 MS + nbx logs (Monkey 2, Dune, Flashback, DPaint 4), px : 3 000 F. **Arnaud DOUVILLE, 16, rue Benoit Malon, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.71.55.**

Vds A1200 + mon. coul. + 2e lect. + imp. + 2 souris + joypad + jx, utils, px : 4 000 F. **Alexandre OSTOPINKA, 7, cité Jean Gremillon, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.30.70.81.**

Vds nbx jx à très bas px sur Amiga. **ANTONY. Tél. : 23.38.13.52.**

Vds Amiga 500 + ext. mem. 2 mo, px : 1 800 F + mon. coul. 1084 S, px : 1 600 F + imp. Image Writer, px : 1 500 F + logs orig. **Franck POUBEAU, 12, chemin du Vallon de Barnarc, 06650 Le Rouret. Tél. : 93.77.21.33.**

Vds jx Amiga : Zool : 100 F ; Guyspy : 100 F ; Terminator 2 : 50 F ; Simpsons : 50 F. **Samuel MELCHIOR, 2, rue Lenôtre, 38100 Grenoble. Tél. : 76.25.14.20.**

Vds lot de 40 jx Amiga. Vds lots 25 jx éduc. de la CP à la 3e px : 300 F. **Thierry LAPOULLE, 30, route de Châteauneuf, Levercors, n° 1, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.91.46 (H.R).**

Vds lot de 400 disks Amiga + btes + Power Monger + Bât II. Val. : 1 800 F, px : 700 F. **Alexandre. Tél. : (16-1) 43.08.87.85.**

Vds Amiga 1200 SS gar. + jx + utils, px : 2 000 F à déb. **David MECQ, 517, rue La Fontaine, 62110 Henin Beaumont. Tél. : 21.75.80.10.**

Vds jx Amiga 500 px raisonnables. Gunship, Wrat of the Demon, Rick Dangerous 2, etc... et démos : Body-blows etc. **Sébastien DOMANGE, Place de l'Église Tinlhat, 63150 Billon. Tél. : 73.68.98.81.**

Vds A500 1 mo + prétel + lect. ext. + joy + 200 disks + nbx accessoires + imp. coul., px : 3 500 F. **Vincent SARRAZIN, 42, rue Gaston Monmousseau, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.44.02.39.**

Vds A500 1 mo + souris + joy + nbx jx + écran coul. 1084 + impr. coul. LC10, px : 2 800 F. **Adrien MAGDELAINE, 11, rue Jules Chaplain, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.25.99.72.**

Vds A500 + 3 mo ram HD 20 M, moni. et impr., nbx logs et jx, px : 4 500 F. **Denis THOMAS, 19, rue Parmentier, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.46.11.18.**

Vds ext. mémoi. 51 Ko pour A.500 avec horloge, px : 150 F, imp. Epson FX850, px : 900 F. **Philippe BAUDOUIN, 18, bis rue Denis Lavogade, 94360 Bry/Marne. Tél. : (16-1) 48.81.08.88.**

Vds A500 + ext. + souris neuve + 2e lect. neuf + joys, emballage d'orig. Vds org. **Catherine GIRARD, 4, chemin de la Fontaine aux Loups, 95350 Piscop. Tél. : (16-1) 39.90.93.40.**

Vds A500 1 mo + jx + joy, px : 1 500 F. Vds MD + 1 jeu, px : 600 F ou éch. ctre GG + 2 jx. **Albert LY, 19, rue du 14 juillet, CH219, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.03.84.10.**

Vds A1200 + 1084 S + PC 880B + Star NL 10 + joys + mousse + 200 dsk + divers, px : 5 200 F. **Stéphane BENARD, 8, impasse des Fauvettes, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.03.32.**

Vds jx sur Amiga à bas px. **Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.51.20.24.**

A500 Plus, WB 2.1., 4 mo ram, roms 1.3 et 2.0, HD Protar SCSI 120 mo, divers orig..., px : 7 000 F (gar. 1 an). **Sylvain BAIL, 4, rue des Fresnes, 44730 Tharon Plage. Tél. : 40.27.86.57.**

Vds jx sur A500 à petit px. Liste sur demande. **François BONAL, 13, rue Berlioz, 82300 Caussade.**

Vds A600 complet et px : 1 000 F. ou éch. ctre ext. 4 mo pour A1200. **Jean-Philippe VUYLTEKE, 94550 Chevilly Larue. Tél. : (16-1) 45.60.40.19.**

Vds A500 + mon. + imp. coul. + orig. ext. + ext. 1 mb + logi. + nbx jx + câble Midi + minitel + 2 joys, px : 8 000 F. **Frédéric MARX, 13 ,rue du Chanoine Lesprano, 57070 Metz. Tél. : 87.75.42.74.**

Éch. ou vds jx sur Amiga : Heimdall, Ishar, Robocop 3, Fascination, Gobliiens et Bargon Attack Hard Drivin. **Cyrille CHOUPAS, 3, rue Paul Painlevé, 45200 Montargis. Tél. : 38.89.17.00.**

Vds A500 plus + souris + joy + Housse, px : 1 200 F, vds jx divers, px : 80 F pce. **Thierry BOSCH, 20, rue du Crépuscule, 95490 Vauréal. Tél. : (16-1) 34.21.78.13 (ap. 18 h).**

Vds A2000 B + HD 52 mo + 1 drive ext. 3 1/2 + 1 drive int. 51/4 + carte passerelle + mon. 1084 S, px : 7 000 F. **Vincent TARRADE, Les Planchettes, 87270 Couzeix. Tél. : 55.39.37.08.**

Vds A500 + ext. + moni. 1084 S + lect 3,5 + joy + souris + nbx jx + nbx livres, px : 3 000 F. **André COUSIN, 5, rue Vercingétorix, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.27.90.96.**

Vds A500 + ext. 51 ko + souris + tapis + nbx jx et utils, px : 2 800 F. **Gilles DE GIETER, 18, av. Pierre Montaufier, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.66.03.19.**

Vds A500 + ext. mem 1 mo + écran coul. + imp. Epson + joys + disquettes, tbe, px : 3 000 F. **Jean-Baptiste BERGOT, 4, résidence du Parc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.76.94.83.**

Vds A2000 rev. 6.3. (1 Mb Chil) + HD 52 M + 2e lect. + prise Midi + écran 1084, tbe, px sacrifié. **Nicolas FORTIN, 560, rue Brizeux, 29860 Plouvien. Tél. : 98.40.93.77.**

Vds Tbe A500 Plus + kit Rom 1.3 + très nbx logs + joy, px : 1 300 F. **Paolo MARCON, 54, av. Mal Lyautey, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.79.11.75.**

Vds A500 1 mégo + joy + souris + tapis + docs + P. Péritel + utils jx (S. Frog, D. Strike, etc), tbe, px : très intéressant. **Thibaud HISLER, 4, imp. Salvador Dali, le Plan du Loup, 69110 Sainte Foy-les-Lyon. Tél. : 78.59.71.56.**

Vds A500 + ext. + 2 lect. ext. + disks avec boîte, Rom et lect. int. neufs, px : 3 200 F. **Christophe FONTAINE, 1, rue Henri Labasque, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 60.07.11.68.**

Amiga 1200 + moni. 1085 S + joys + jx ss gar., tbe, px : 4 000 F. **Marc-Eric PAQUETTE, 26, rue de Plaisance, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.12.71.**

Vds carte HAM-E pour Amiga, px : 1 900 F + nbx jx, px : 100 F à 150 F + nbx utils : dessin, musique T de T. **Olivier LOPEZ, 33, rue Blaise Pascal, 63360 Gerzat. Tél. : 73.24.92.64.**

Vds A500 Plus + moni. coul. + nbx jx + 3 man. + souris, val. : 2 900 F. **Henri CORDONNIER, 46, av. Roger Salengro, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.85.65.27.**

Vds A500 Plus + joys + 80 jx + revues + souris + câbles, px : 1 800 F à déb. **Nicolas PINGNELAIN, 87160 Les Grands Chezeaux. Tél. : 55.76.71.68.**

Vds A500 Plus, souris, 2 joys, 110 jx, 240 disks, D Paint 4, péritel, tbe, px : 2 600 F. **Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Moissy-Cramayel.**

Vds nbx jx à prix sympa sur A500. **CLUB CHODIE, BP 23, 6200 Chatelineau Belgique.**

Vds A500 + ext. 1 mo + câble Null Modem + joys + nbx jx + revues + souris + docs, px : 2 500 F à déb. **Roger BRUNA, 6, rue Keufer, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.36.19.**

Vds Amiga 2000 B + 2£ŁUe lect. ext. + carte action Replay MK 3.0. **Jacques GRELINEAUD, 12, rue André Rivoire, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.54.32.56.**

Vds Amiga 2000, 2 lect. 3" 1/2 + souris + joys, px : 3 200 F px à déb. **Nicolas ROUGIER, 22, rue Boris Vilde, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 47.02.21.59.**

Vds A500 + ext. horloge + 170 jx + 2 joys + revues + lect. ext., tbe, px : 3 000 F. **Ludovic DEZAYE, Saint-Vincent de Boisset, « Les Rippes », 42120 Le Coteau. Tél. : 77.62.03.58.**

Vds Amiga 600 DD + 10 jx + 2 joys + souris + nbx logs, px : 3 500 F. **Christophe REICHRATH, rue de Faucigny, 74490 Saint-Jeoire. Tél. : 50.35.94.29.**

Vds A500 + mon. + Ey + 51 + 3 joy + jx + util + L3.5 + 1.4 + MK3 + 2 souris + 50 disks vierges Teerfect Sound + bte, px : 4 000 F. **CHRISTOPHE. Tél. : (16-1) 40.34.45.48.**

Vds A2000 B + mon. 1083 S + ext. 4 Mo + nbx jx + bte de rgt + souris + tapis + joy + 3" 1/2, px : 7 000 F. **Christophe ANTOINE, 3, rue Gavallotti, appt. 13, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 35.22.86.44.**

Vds sur Amiga : monit. coul. 105 S : 1 000 F. Vds sur A1200 : jx, démo, util. **Cédric LOUBERE, 5, allée Bernadotte, 33360 Cénac.**

Vds ou éch. jx A500 de 50 F à 150 F orig. Gold Axe, Deong. Master, Shad. of Bea. **Sylvie LAFORET, 21, av. de la Paix, 72230 Arnage. Tél. : 43.21.12.47.**

Vds A500 + jx, px cool. **Jean-Marc GUISAMBERT, BP 595, 76370 Neuville-Les-Dieppe. Tél. : 35.84.71.36.**

Vds jx Amiga à très bas prix. **Fabrice BAJOLAIS, 25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.**

Vds Drive ext. A500 + carte mem 500 Ko avec horloge, tbe, px : 700 F. **Gilles TELESFORT, 11, rue Principale, 33210 Sauternes. Tél. : 56.76.66.67.**

Vds A500 3 mo + scanner + MK2 + moni. 1084 compl. 7 500 F. Vds MD + 7 jx, px : 2 000 F. Vds CBS + Turbo + Atari. **Hervé SEGUIRAN, Traverse du Moulin à Vent, 13015 Marseille. Tél. : 91.63.43.47.**

Vds jx sur Amiga 500/1200. **GILBERT. Tél. : (16-1) 30.92.02.83.**

Vds A500 + ext. mem 1 mo + moni. coul. 1084 S + nbx jx : + de 100 + 2 joys + 2 btes de rgt, px : 2 900 F. **Jean-Bertrand CLAUSSIN, 74, rue de la Tour, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.03.10.31.**

Vds sur Amiga jx à très bas px. Demandez liste. **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.60.59.**

Vds pour A500 moni. coul. Stéréo 1084 S, tbe, px : 1 000 F. **Marc DUPIRE, 11, rue Bridaine, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.93.94.67.**

Vds ou éch. nbx jx Amiga à bas prix, liste sur demande. **Anthony DAVOUST, 1, allée Michel Marescot, 14100 Lisieux. Tél. : 31.62.49.66.**

Vds A500 + AS01 + souris + disks px : 1 200 F. Vds DD GVP500 42 mo + 4 mo Ram, tbe, px : 3 000 F. **Ludovic GUIMARD, 2, rue Gaston Philippe, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.27.79.52.**

Vds A500 1 méga, tbe + protection + joy + très nbx jx, px : 1 900 F. **Fabrice LAMATA, 7, bd d'Arcole, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.62.70 (tél le soir).**

Vds jx à bas px sur Amiga. **Jimmy BROUCKE, 5, avenue Jean Moulin, 13580 La Fare Les Oliviers.**

Vds A500 + moni. 1084 S + Drive ext. + jx + souris + joys, px : 3 000 F. Vds jx. **Franck BORN, 110, rue Henri Barbusse, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.21.12.**

Vds Amiga 2000 B, 1 Mochip + 2 mo Fast + DD GVP 42 mo + KS 2.0 avec change Kick + 2 drives + mon. 1084 S + disks, px : 5 000 F. **Gilbert KUNTZ, 5, rue Hans Arpt, 67202 Wolfisheim. Tél. : 88.78.52.80.**

Vds ext. mém. 2 Mo Golden Image pour A500 (val. : 2 490 F), px : 1 500 F. **Laurent PARIS, 40, rue Charles de Gaulle, 89270 Mailly-la-Ville. Tél. : 86.81.45.06.**

Vds Amiga 600 complet + DD 30 Mb, tbe ss gar., px : 16 000 F. B. **Fabrice DENIS, 11, rue Sainte-Catherine, 4500 Huy (Belgique). Tél. : 021.734.02.45.**

Vds jx, Educ & Utils Amiga 500/1200 à px très cool. **Emmanuel PREIN, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.95.69.**

Vds jx Amiga env. disk et env. tbrée pour liste. **David VIDAL, 404, ch. du Coteau des Cazes, 12400 Saint-Afrique.**

Vds ou éch. nbx jx sur A1200/500, cherc. docs. **Jérôme PIGUEL, rue du Penquer, 29120 Pont-L'Abbé. Tél. : 98.87.34.22.**

Vds pour A500, carte XPower, Doc Française : 600 F. Atari, 1040 STE, tbe + lect. + SM125, livre etc, px : 3 000 F. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules Vedrines, 93390 Clichy-sur-Bois. Tél. : (16-1) 43.30.65.93.**

Vds pour A500 nbx jx à bas px, cher. contact sur PC. **Franck RISTAT, 24, rue du 11 Novembre, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.15.53.**

Vds ou éch. jx, utils, DP sur Amiga 1200 et 500, rech. Démos. **Fabrice DUPENLOUP, 47, rue du Marès, 47300 Villeneuve-sur-Lot.**

Vds A500 + 1 mo + t. nbx jx + 2 btes de rgt + 3 joys + 3 livres (bible Amiga) + péritel, px : 2 700 F. **Laurent BRETONNIERE, 78, bis A. avenue Albert 1er, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.61.90.**

Vds A500, tbe + ext. 1 Mo + moni. 1084 S + souris + joy + 100 disks, px : 2 000 F. **Christian BARRETEAU, 1 bis rue Maurice Thorez, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.52.78.**

Vds A500 + ext. 51 Ko + 1083 s + souris + 200 D7 px : 3 000 F. **Gilles CHRISTAN, 22, impasse des Saules, 01170 Gex.**

Vds A500, 3 Mo + mon. 1083 S + DD 20 Mo + jx, px : 4 000 F. **Eric SIMONOVICI, 6, rue Danièle Casanova, 9410 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.98.06.**

Vds jx C64 disk prix très intéressants, liste contre 2 tbres. **David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.**

Vds jx à prix imbattable sur Amiga Cybercon 3 (80 F). Chess Mater 2100 (120 F). **Benoît CIARAMELLA, rue Basse, 30430 Barjac.**

Vds A2000 + D 100 mo + 2 Lect. 3,5 + 5 mo Ram + 1084 s + imp. + 500 disks + docs DOS 2.0 + 2 souris, px : 9 000 F. **Frédéric COTTENS, 220, rue de Belloy, 60490 Ressons-sur-Matz. Tél. : 44.42.61.33.**

Vds A500 1 mo + 2 joys + très nbx jx + surprise, px : 2 800 F. **Franck DECAUDIN, 75, rue du Général de Gaulle, 59239 La Neuville. Tél. : 20.86.33.08.**

Vds jx sur A1200 (Goal, 200 L 1200...) env. 1 disk et tbre pour liste. **Yann LE ROUX, 8, rue Kermenou, 29600 Plourin-les-Morlaix.**

Vds A500 ss gar. + écran coul. + jx + utils + 3 joys + boîtier rangt + tapis + ext. 512 Ko avec Hor, px : 2 500 F. **David VERPLANCKE, 32, cité Couvreur, 59223 Roncq. Tél. : 20.37.49.96.**

Vds jx orig. Amiga (Vroom, Flashback, Projet X, Lemmings, Amos, Alien Breed 92, etc...), liste dispo. **Alain KOLLER, Chemin de Chaussée, 07430 Vernosc-les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90.**

Vds Amiga 600 + 4 jx + nbx Démos tilt, px : 2 300 F (Pack Sup. Strater inclus). **Nathalie DUMONT, 16, avenue Gynemer, 95500 Le Thillay. Tél. : (16-1) 39.88.92.34.**

Vds nbx livres pour Amiga, tbe (Bible, Toolbox, Trucs Astuces etc...). Vds souris Optique, lect. ext. **Judith DA SILVA, 154, rue Maurice Berteaux, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 34.10.51.14.**

Vds jx sur Amiga à très bas px, liste sur demande. **Benjamin TRANQUY, 80, rue de Belleville, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 44.62.91.43.**

Vds ou éch. jx sur Amiga. Liste sur demande. **Michael ARAKELIAN, 9, chemin de Beaulieu, 26200 Montélimar.**

Vds moni. 1084 S : 1 000 F à déb., scanner N & B 16 gris Powerscanner (val. : 1 500 F), px : 800 F à déb. **Kalap TRAN, 2, place des Fédérés, Apt 202 D, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.04.77.85.**

Vds A500 + 80 Disks + log. orig. + joy, px : 1 200 F. Change Kick + Rom 2.0, px : 300 F. Ext. mem. 1,5 mo, px : 550 F + lect. ext., px : 400 F. **Pascal WILLANO, 1, rue Saint-Denis, 28400 Nogent-le-Rotrou. Tél. : 37.52.47.94.**

Vds A500 1 MB + moni. 1084 S + nombreuses revues + 200 dk + 50 jx orig., px : 6 000 F. **Vincent LEROUX, 16, rue des Basses Corneilles, 91460 Marcoussis. Tél. : (16-1) 64.49.03.97.**

Vds A500 + ext. + 3 man. + 400 jx + péritel, px : 2 500 F. **Philippe JUNG, 8, avenue de Sélestat, 67100 Strasbourg.**

Vds jx et utils sur A600 et A500, Desert Strike... etc... env. tbre pour liste. **Salim GRENDI, 26, rue Jacques Cartier, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.32.66.**

Vds moni. coul. 1083 S pour A500, px : 1 700 F à déb. **Olivier LIAGRE, 112, rue Hélène Cochenec, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.25.97.**

Vds jx pour A500. **John PYTKIEWICZ, Station Total rue Jean Burger, 57070 St-Julien-les-Metz.**

Vds A2000 WB 2.0 1.3 + 1084 S + DD GVP 52 még. + 3 még. Ram + 2 drives + Digiview + disks, px : 5 000 F. **Serge LEMPEREUR, 53, rue de Paris, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.65.15.**

Vds Amiga 2000 Sys 13 + carte Gup + DD 80 Mo + 8 Mo mémoire Fast + 1 Mo mé. Chip + jx, px : 6 500 F. **Laurent MAURICE, 21, passage Dubail, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.05.10.87.**

A1000 + ext. 2 Mo + écran + Lect. ext. 4 200 F, A500 + avec écran, px : 3 000 F. Scanner Gi Neuf, px : 1 000 F. **Daniel POUSSARD, 4, allée Anatole France, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.65.85.21.**

Vds A500 1 Mo + nbx jx + 2 joys Autofire + btes, px : 1 700 F + écran 1083 stéréo, px : 1 000 F. **Lionel DEMANGEON, Le Grand Momesson, 44130 Bouvron. Tél. : 40.56.39.03.**

Vds A2000 B + 1084 S + jx, px : 3 500 F DD 30 Mo GVP : 1 500 F. Vds PC 386 SX 16 + DD 40 + 2 drives : 3 500 F. **Florent LEFORT, 1, passage Britannicus, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.41.78.**

Vds A500 + 1084 Stéréo + 51 K Horl. + 2e drive + prise 4 joueurs + 4 joys + 300 D7 et orig., px : 3 500 F (à déb). **Olivier SARFATI, 8, rue Barye, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.53.80.77.**

Vds A500 neuf, jamais servi, so uris et work Bench, px ferme, px : 1 800 F. **Jean-Luc DAVEAU, 7, allée du Clos Molet, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.13.44.**

Vds A500 (1.3) 1 Mo, Ram + souris + Lect. Ext. + jx + utils, px : 2 500 F. **Frédéric GERMAIN, 47, rue Brunet, 03630 Desertime. Tél. : 70.28.46.64.**

Vds A500 ext. mem., lect. externe, joys, câble péritel, px : 2 200 F. **Laurent SCHNEIDER, 242, route d'Oberhausbergen, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.27.14.45.**

Vds jx sur A500. **Carlos BATISTA, 79, rue Penenty, Boite 20, 75014 Paris.**

Vds 40 jx Amiga orig. Petit px. **Jacky CARROUE, 98, rue des Orteaux, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 64.34.12.59.**

Vds A1200 + DD 60 Mo + écran 1085 S + souris + Deluxe Paint IV + Dune + nbx jx (Falshback,...), px : 6 000 F. **Nicolas JUBINEAU, 135, bd Bineau, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.45.17.43.**

Vds jx à bas px sur Amiga. Env. diks pour liste. **Guillaume CARBAIN, 28, route de la Chatre, 36100 Issoudun.**

Vds A500 1 mo + moni. coul. + joys + souris + jx + docs, px : 1 700 F. **Weber Mike, 67, bd Ney, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.64.47.06.**

Vds jx orig. A500 EOB2, Civilization Battle Isle + BI Date Celtics Legeud Perfect General, Battle of Britain. **Franck SCHMITT, 13, domaine du Château Gaillard, 94700 Maisons Alfort. Tél. : (16-1) 43.68.75.23.**

Vds jx sur A1200 : Zool, Sleep Walker, Nigel Mansell. Px : 150 F pce. **Yvain DHELLIER, 9, rue Emile Combes, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.57.50.66.**

Vds A500 + AD 52 mo + 4 mo Fast + 1 drive ext., px : 5 500 F. Vds jx, utils. **FABRICE, BP 179, 13676 Aubagne Cedex.**

Vds 3 jx Amiga à bas px. **Farid BELLILI, 20, place des Quatre Vents, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.70.59.03.**

Vds jx orig. pour A500 100 F à 150 F. Voice Master C64 : 400 F + jx C64 de 60 F à 80 F. **Willy RICHARD, 408, avenue du Docteur Jean Mac, 72100 Le Mans. Tél. : 43.84.30.19.**

Vds A1000 + ext. 2 mo + souris + joy + câble péritel + jx et util., px : 2 800 F à déb. **Eric FORGEOT, 29, rue de la Libération, 10170 Orvilliers. Tél. : 25.21.11.72.**

Vds jx à très bas px sur Amiga. Demander la liste. **Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.51.20.24.**

A 500 Plus, 1 Mo, souris, WB 2.04, manuels + 50 jx + 100 disks + mon. coul. 1084, ss gar., peu servi, px : 3 900 F. **Louis BUSO, 46 bis, rue Pierre Semard, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.54.12 (ap. 18 h et W.E).**

Vds A500 + lect. ext. + 1 méga + 150 logs musique, dessins, util et + 100 jx etc, tbe, px : 2 000 F. **Mike GARNIER, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.74.09.62.**

Vds Amiga 1200 + mon. coul. + log. neuf, px : 4 000 F. **Stéphane AUGE, 122, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.62.42.**

Vds logs Amiga à très bas prix. **Fabrice BAJOLAIS, 25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.**

Vds Amiga 500 1 mo + joy + souris + 60 disk (Zool, Epic, F29 + utils), px : 2 250 F. **Steve MARTY, La Drèche, 91130 Cagnac-les-Mines.**

Vds A500 Plus + moni. 1083 + joy + souris + péritel + nbx jx + bte de rangt + docs, px : 2 700 F. Cadeau tapis souris + livres. **Bojan FILIPOVIC, 12, rue Poissonnière, 75002 Paris. Tél. : (16-1) 42.33.85.45.**

Vds A500 1 mo lect. ext. impri. souris et joys optiques jx et utils, px : 3 500 F. **Jean-Marie BENOIT, 28, avenue Beauséjour, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.80.77.41.**

Vds A500 2 mo + nbx disks + câble péritel + nbx revues + joy, px : 200 F. **Pascal PRUDENT, 3, allée du Commandant Charcot, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 64.80.74.67.**

Vds jx Amiga orig. : Chaos Engine et Body Blows, px : 100 F pce. Epic (PC) : 100 F; **Brice LATIL, Quartier les Barnouins, 13170 Les Pennes Mirabeau. Tél. : 42.02.54.37.**

Vds jx orig. à 100 F : Flash, projectx, Lure of; ... + Deluxe Paint 4 : 400 F sur 1200. **Ravelli ADRIEN, 21, route de Bayeux, 14400 Ryes. Tél. : 31.21.89.30.**

Vds A500 (1 mo ram + lect. int. neuf) + nbx jx + joy + mouse logitec + manuels + câbles Audio et Rgb, px : 2 000 F. **Olivier LETELLIER, 25, rue Jules Raimu, 77185 Lognes. Tél. : (16-1) 60.17.17.02.**

Vds Amiga CDTV + lect. ext. + clavier + man. infrarouge + lect. de CD + jx, px : 3 000 F. **Gabriel RIVIERE, 9, rue Henri Nassans, Lotissement Lamothe, 32140 Masseube. Tél. : 62.66.11.64.**

Vds A500 + lect. ext. 18 orig., px : 4 000 F à déb. **Olivier SIRE, 4, rue des Bouleaux, 31830 Plaisance du Touch. Tél. : 61.86.83.77.**

Vds A600 + souris + joy + jx, px : 2 500 F. **Arnaud BLANCHIN, 15, rue de la Marne, 94430 Chennevière. Tél. : (16-1) 45.93.23.33.**

Vds jx orig., tbe, pour Amiga : (Croisière pour un Cadavre : 100 F), 50 F pce avec btes. **François Manuel FAURE, La Croix du Rocher, 38700 Le Sappey-en-Chartreuse. Tél. : 76.88.82.45.**

Vds jx pour Amiga, px intéressant. **Franck BOUCHER, rue du Marquis de Maures, 76910 Criel-sur-Mer. Tél. : 35.50.68.16.**

Vds jx A500 et A1200, liste sur demande. **Rodolphe SEMENT, 4, rue du Glaïeul, 76500 Elbeuf. Tél. : 35.77.14.96.**

Vds nbx jx sur Amiga orig., px : 120 F pce, liste contre tbre. **Marc MEDARD, 2, rue des Deux Portes, 13500 Martigues.**

Vds Amiga 2000 DD 40 mo 2, lect. disq. clavier, souris, joys, logs, px : 3 800 F. **Jean TOUVIER, 438, route de la Nation, 69270 Rochetaillée-sur-Saône. Tél. : 72.27.84.28.**

Vds sxur Amiga Piracy, Great Napoleonic, Battle, Celtic Legend, Spoil of War, Carthage, Epic, Waterloo, Joe Mac. **J. Guillaume TESTUT, 13, rue Notre-Dame, 24000 Périgueux. Tél. : 53.08.43.20.**

Vds A500 1 mo, tbe, + souris et tapis + moni. 1083 S + joy + 100 jx et utils + synthé Yamaha, px : 4 000 F à déb. **Jean-Marc URIE, 7, rue du Beau Regard, 95470 Fosses.**

Amiga vds jx utils et démos. **Nihat YIGIT, 135, avenue Lénine, bât. A3, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.23.90.38.**

Vds A500 + moni. coul. + ext. mem + 2 joys + jx, px : 2 500 F. **Bertrand BENOIT, 30, rue Martial Marigné, 78360 Montesson. Tél. : (16-1) 30.53.08.94.**

Vds Amiga 600/1200, vds jx à bas px. **Arnaud LEROY, 2, rue des Mathelins, 62840 Fleurbaix. Tél. : 21.27.62.14.**

Vds jx et util. orig. pour A500 de 50 F à 200 F. Liste sur demande. **Richard HONNET, 30, boulevard Victor-Hugo, 10000 Troyes. Tél. : 25.73.55.96.**

Vds Amiga 600 tbe + nbx jx et util. + 2 joys + revues, px : 1 900 F. **Sébastien GUILLAUME, 1, clos des Graves Résidence Les Vignes, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.29.96.06.**

jx Amiga à prix cool. **GUISAMBERT, BP 595, 76370 Neuville-les-Dieppe. Tél. : 35.84.71.36.**

Vds A500 + 1 mo + souris + utils + nbx jx, px : 1 800 F. **Frédéric COLAGRANDE, 37, rue de Chartres, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.38.24.28.**

Vds jx A500, 1200. Env. 1 disk + env. tbrée pour liste. **David VIDAL, 404, che. du Coteau des Cazes, 12400 Saint-Afrique.**

Vds Amiga 600 + jx, px : 1 200 F sans port. **André AZZAZ, 8, rue René Coty, 72100 Le Mans. Tél. : 43.41.34.23.**

A500 Plus + multi Start 2 + Rom. 1.3, px : 2 000 F. 1083 S : 1 500 F. Volummld Pro + accessoires, px : 1 000 F. **Karl CHAN, 110, rue Jeanne d'Arc E7, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.87.02.**

Vds A500 + mon. coul. 1084 + ext. 51 Ko + lect. ext. + Digit Son + 2 joy + nbx jx, tbe, px : 4 000 F. **Lionel SAMSON, 11, rue Léon Bloy, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 46.83.96.66.**

Vds A500 1 mo + moni. coul. 1084 + imp. coul. Star LC10 + joys + jx, tbe, px : 2 990 F. **Adrien MAGDELAINE, 11, rue Jules Chaplain, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.25.99.72.**

Vds jx sur A500. Cher. contacts, env. listes. **Ludovic MARTINAGE, 11, rue Victor Derobe, 59800 Lille.**

Vds A500 Plus + moni. + 2 joys + 1 pad MD + Switcher + rom 1.3. 2.0 + 60 jx (Body Blow, Flasback), px : 4 500 F. **Michaël FLAGEUL, 140, rue de Saussure, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.64.44.28.**

Vds A500 + ext. + monit. + 2 joys + jx déments, px : 2 400 F à déb. **David CARLI, 4, rue d'Edimbourg, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 69.89.14.33.**

Vds A500 ext. mémoire 1 mo + 70 jx + démos, man., souris, px : 1 500 F; **Vincent VALAX, 24, rue de la Corneille, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.23.88.**

Vds jx pour Amiga (Goal, Nickiz, lost vikings) ou éch. jx et utils (env. Desk pour liste). **David GUILLERMAIN, 13, av. Valdiletta, 06100 Nice. Tél. : 93.51.12.22.**

Vds nbx jx sur A500 (demander liste). **Thierry LAPOULLE, 30, route de Chateauneuf, Le Vercors, n° 1, 26200 Montelimar. Tél. : 75.01.91.46 (HR).**

Vds A500 Plus + 4 mo ram + HD 52 Mo + moni. 1083 S + jx + joy + chicmouse tt ss gar. tbe, px : 4 200 F. **Siegfried HELAS, 17, cours Clémenceau, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.77.26.**

ATARI

Vds 520 ST + 2 souris + utils + écran coul. Px : 5 000 F. **Didier PERONNEE, 28, rue du Pré Gentil, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 45.28.10.23.**

Vds ou éch. Toki, Pang, Billard Americain, Chuck Rock, Addams Familly, Sweeks, Pushover. **J.-F. TEIGNY, 241, av. des Grands Godets, 94500 Champigny-sur-Marne.**

Vds 1040 STE + moni. coul. + joy + souris + 100 jx. Px : 4 000 F. **Sébastien COLLIN, 13, rue Jean Macé, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.13.37.72.**

Vds 150 jx pour STE + 3 man. Px : 500 F. **Stéphane BISOUX, 10, rue François Delaplace, 59610 Fourmies.**

Vds logs sur STE/STF. Liste sur demande. **Eric KONSTANTY, 42, rue d'Haussignemont, 51340 Blesme. Tél. : 26.73.78.12.**

Vds pour ST jx orig. Indy, Atlantis, Shortgrey, AV Extra : 150 F jx ou tt 400 F. **Cécile MATHIEU, 170, rue de la Papeterie, 25350 Mandeure.**

Vds jx sur ST bas prix. **Xavier PANCHEVRE, Les Mauvrets, 49800 Brain sur l'Authion. Tél. : 41.80.40.55.**

Vds A520 STE + nbx jx (Bargon Attack) + souris + man. TBE. Px : 3 600 F à déb. **Mathieu MESTRE, 231, quai Gallieni, 94500 Champigny-sur-Marne.**

STE 2 Mo + écran coul. + impri. graph. + Tos 1.62 + 2.05 + lect. (Int. + Ext.) + Vidi-ST + Streplay 2 + 70 disks + doc. + joy. Px : 4 000 F. **Robert TKACZ, 1, rue de Savoie, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.00.10.43.**

Vds sur ST Modem CAP 23 + Cirrus 2 : 450 F. Switch Mono/C 100 F. Elf, Gods, Monkey Island, F. Intruder, Plan AV. 80 F. **V VISSAC, 46, rue des Trois Chênes, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.75.29.**

Vds STE 2 mégas, nbx logs, 12 livres, TOS 2.5, commutateur, écran mono coul. : 3 000 F. **Alain ZIECIK, 4, rue du Ternois, 62680 Mericourt. Tél. : 21.40.59.74.**

Vds 1040 STF + souris + jx + impri. Citizen 120 D + joy + Utils : 3 500 F. **Frédéric BOUVIGNIES, 31, av. des Pervenches, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 45.09.11.34.**

Vds Atari + moni + Meuble + man. + souris + 90 revues + 50 disks vierges + 300 jx + abonnement Tilt. Px : 4 000 F. **Gaël RASLE, Kervaux 22170 Plouagat. Tél. : 96.74.38.32.**

ST : Vds jx bas px. Spellwalker, Fir Hawk. **Alexis WARRET, 29, rue du 8 Mai, 62143 Angres.**

Vds jx Atari ST : Panza, WWF, S. Ski 2, RBI 2, GP 500 2, Compil Sega 100 F pce + CPC Iron Lord 100 F. **Franck GORINI, 71, rue Bir Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.89.89.**

Vds 520 STE 2 Mo + mon. SM 124 + Drive ext. DF + Switch. moni N8/C + souris. Px : 3 500 F. TBE. **Maurice FEFERMAN, 10, bd Barbes, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.51.89.26.**

520 STE (1 Mo) + 2 souris + rallonge souris et joys + jx et utils : 2 300 F. **Samir GUEMBAR, 21, rue du 8 Mai 1945, 59223 Roncq. Tél. : 20.46.01.51.**

Vds pour Atari : log. éduc. 50 F, util. bas px. **André SEINGIER, 19 bis, rue du Bazinghien, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45.**

Vds jx orig. STE/F de 50 à 100 F. (DM, Hunter, Populus 1 et 2, Elvira, Chaos Strike Back...) **Emmanuel COURTY, 529, rue André Lioret, 45200 Amilly. Tél. : 38.93.16.55.**

Vds 1040 STF + DD 20 Mo + Souris et tapis + joys + nbx jx : 3 000 F. **Jean-Paul DUMONTIER, 24, av. Audra, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 46.13.76.74. Ap. 19 h.**

Vds pour ST lect. ext. DF : 350 F. **Nicolas BRONARD, impasse Jean Jaurès, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.84.06.**

Vds STG 1 méga + 1 lect. ext. + 1 Joys + moni. coul. + nbx jx. Px : 7 000 F. **Olivier CADART, 20, bd Carpeaux, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.33.46.26.**

Vds 520 STE coul. SC1425 impri. + souris + Joy + nbx jx et utils. : 4 500 F à déb. **STEPHANE. Tél. : (16-1) 42.66.69.87. Av. 19 h.**

Vds 32 orig. Atari : Deuteros Bat I et 2, Deluxpaint + Blitz + 2 joys + Ripper. **Antoine DUBOIS, 3, rue Bausset, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.39.11.**

Vds 1040 STE 4 Mo, coul., 2 lect., souris, joys, 7 jx orig., livre et manuel. TBE. Px : 3 500 F à déb. **David BLAVY, 135, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.00.63.**

Vds 1040 STE + souris + joys + nbx jx (SF II, Gobliins 2, Ween) + utils + adapt. + 4 joys. TBE. Px : 2 200 F. **Vincent TANGUY, 13, rue de Landevennec, 29200 Brest. Tél. : 98.02.07.98.**

Vds 520 ST + moni. coul. + souris + joys + nbx jx orig. : 1 300 F. **Gilles ORTEGA, La Jalousie, 50340 Flamanville. Tél. : 33.04.14.41.**

Vds 1040 STF + moni. coul. + joys + nbx jx orig. (Epic, Lemmings, etc...) Px : 3 000 F. **Jean Bernard SŒIRO, 18, av. de la Garenne, 91390 Morsang sur Orge. Tél. : (16-1) 60.16.81.36.**

Vds STF 1040 + souris + joys + nbx jx et utils (Vroom, Indy 3, Emulateur PC) : 2 100 F. **Eric FILLION, 21, av. de Croix-Cotton, 69890 La Tour de Salvagny. Tél. : 78.48.03.49.**

520 STE + moni. coul. SC 1425 TBE + 2 joys + jx + Demos + 50 disks vierges + souris + revues : 3 000 F. **Georges MARTIN, 11, rue du Commandant l'Hermier, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.74.29.82.**

Vds 520 STE 1 Mo, moni. coul. Philips, lect. ext. PC 720 B (copieur, antivirus, integ.) souris, joys, 85 disks : 2 200 F. **Frédéric ROY, 16, rue du 11 Novembre 1918, 94350 Villiers sur Marne. Tél. : (16-1) 49.30.61.31.**

Vds 1040 STF, souris infrarouge, 10 jx orig., lect. ext. 3.1/2 : 2 400 F à déb. **Bruno VAILLANT, 119 bis, rue Paul de Kock, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.43.33.22. Ap. 14 h.**

Vds 520 STF DF + écran 32 cm + 300 disquettes + man., etc. Px : 2 600 F. **Stéphane HOULBREQUE, 27, rue de l'Epi Plage, 83350 Ramatuelle. Tél. : 94.79.81.69.**

Vds Atari 1040 STE tbe + lect. ext. + moni. SM 125 + logs. Px : 3 000 F. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.30.65.93.**

Vds 520 STE ext. 1 Mo + mon. SC 1425 + 14 orig. + 250 jx + bte + 2 joys + souris + revues + câble modem : 3 000 F. **Alexandre SAGE, 14, rue du Général Leclerc, 10000 Navenne. Tél. : 84.75.42.29.**

Vds 520 STF + 10 jx + souris + man. : 1 500 F. **Stéphan BERETTA, 367, Grande Rue, 88330 Vaxoncourt. Tél. : 29.67.93.50.**

Vds 520 STF + écran + impri. + 340 disk et orig. + joys (neuf 8 500 F). Px : 5 500 F. **Fabien GUIBERT, 18, rue Beaurepaire, 49670 Valanjou. Tél. : 41.45.46.71.**

Vds 520 STF + GFA Basic 3.0 + 2 jx (Gunship, Airball) + joys + 10 disks + emballage + not. orig. : 1 000 F. **Franck SEIGNEUR, 5, square des Hirondelles, 95470 Saint-Witz. Tél. : 34.68.25.45.**

Vds pour ST/STE jx, démos, utils.. Px raisonnable. **Sébastien DUCLEROIR, 419, rue des Ecoles, 78955 Carrières-sous-Poissy.**

Vds 520 STF + nbx jx + 2 joys + 1 Track Ball (souris) + nbx utils. Px : 2 000 F. **Emmanuel DELAGNEAU, 42, rue Hector Berlioz, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.61.98.**

Atari 1040 + moni. coul. SC1425 + joys + nbx jx. Px à déb. **Julien PERRAULT, 33640 Graveyron Portets. Tél. : 56.72.54.94.**

Vds pour Falcon Transarctica : 200 F. **Olivier CHEMINOT, 16, allée Baco, 44000 Nantes. Tél. : 51.82.24.44.**

Vds 520 STE 1 Mo + moni. H.S + 150 jx (orig., utils) + 2 souris + 2 joys + livres assembleur. TBE. Emballage : 1 500 F. **KARIM. Tél. : (16-1) 48.38.29.31.**

Vds orig. sur ST : The Games 92 : 200 F. Sherman M4 : 100 F. Starglider 2 : 50 F. Terminator 2 : 150 F. Wrestle Mania : 150 F. **Ernest COMBE, 15, bd Paul Doumer, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.45.52.14.**

Vds 520 STE 2 Mo + moni. coul. + souris + joys + jx + utils + livres : 4 000 F. **Grégory MAUBON, cité des Cartes, 26800 Portes les Valence. Tél. : 75.57.15.25.**

Vds 3 500 F 1040 STE moni coul. + joys + souris + jx + tableur tdt et doc. **Dominique PREVOTE, 6, rés. L'orée du Bois, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.34.85.**

Vds lot de 100 disquettes pour ST (utils et jx) : 600 F. **Bruno GRATTEPAIN, 4, rés. La Croix des Ormes, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.12.69.**

Vds ST 2 Mo, moni. coul. + joys + souris + jx orig. + 100 disks. Px : 2 000 F. **Flavien RICHARD, 28, rue de Villacoublay, 78140 Velizy-Villacoublay.**

Vds 800 XL + Lect. K7 + Lect. disk + livres + programmation Basic et Pascal 800 F à déb. **Didier LAGREVE, 2, rue M. Sangnier, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 46.61.97.75.**

Vds ou éch. jx 520 ST px très bas. **Françoise HERAIL, 18, rue JM Capendeguy, 34500 Béziers.**

Vds 520 STE 1 Mo Ram + écran SC 1435 + F19 + Flight of the Intruder + Epic orig. + 2 joys. Le tt : 3 500 F. **Martial LAFOSSE, Lot. Le Lombard 12, 38870 St Simeon de Bressieux. Tél. : 74.20.09.29.**

Vds 1040 STE moni. coul. et NB + 2 joys + revues + lect. ext. 720 Blitz + 500 disks. Px : 4 000 F. **Bruno HENRY, 9, av. Michel Goutier, 94380 Bonneuil. Tél. : (16-1) 43.99.08.84.**

STE 4 Mo + Drive + Emul. PC Haro + Impri. + 200 D7 + log. (R4, PPM...) + joys + câbles. Px : 4 700 F à déb. **Christian RISACHER, BP 5, 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (16-1) 34.85.29.80. Ap. 20 h.**

Vds orig. ST 50 F pce ou 200 F les 5. Bargon Attack, Barbarian, Blowdwich, Gauntlet 2, Defende of the Crown. **Anthony BLICQA, 25, rue des Sculpteurs, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.23.34.23.**

Vds jx orig. sur ST : Demander liste. Ach. ext. 512 Ko pour STF : Faire offre. Ech. jx sur ST. **Nicolas MOELLO, 77, rue du Général de Gaulle, 56390 Grand Champ. Tél. : 97.66.76.78.**

Vds ou éch. jx ST à très bas px. Sleep Walker, Street Fighter II, Vroom Multiplayer, etc... **Jean-François BITU, 147, impasse Malherbe, 61100 Flers. Tél. : 33.65.61.35.**

Vds 1040 STE + moni. coul. + nbx jx orig. + utils (Epic, Ween, Lure, etc...) Px : 2 500 F. **Alain THELLIEZ, 32, Hameau de Grand Champ, 95350 St Brice. Tél. : (16-1) 39.90.93.64.**

Vds jx Atari ST et Amiga. Liste gratuite. **David ROSELL, 31, chemin Vieux, 82350 Albias.**

Vds 520 ST + 150 jx + 3 joys + souris + magazines (Tilt) Px : 1 500 F à déb. Cher. contacts Atari. **Julien PHILIPPE, 16, impasse Mouillas, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.60.25.**

Vds 1040 STE + moni. coul. + souris + 2 joys + jx + livres : 2 000 F. **Pierre-Yves BACCOU, 2, rue Claude Matrat, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 45.29.16.80.**

Vds Mega ST2 4 Mega de Ram + moni. NB DD 30 + impri. + LDW + Super basse etc... Le tt : 5 000 F. **Didier CAHOUET, 3 bis, rue Guillaume Coustou, 78160 Marly le Roi. Tél. : (16-1) 39.58.22.29.**

Vds 520 STF + moni. SC 1224 coul. + jx. Vds TdT pour ST 1040 neuf. Le tt : 1 800 F. **Emmanuel BRELET, 18, rue des Chalands, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.97.91.**

Vds 1040 STE + impri. Panasonic + 2 joys + très bonne Bibli. Le tt : 2 500 F. **Henri CHABRIER, 12, rés. des Floralies, 31520 Ramonville St Agne. Tél. : 62.19.07.79.**

Vds moni. coul. Atari SC 1435. Val. : 2 000 F. Ss gar. Px : 1 700 F. **Eric RIVET, 21/6 Caserne Golf-Hotel, 83407 Hyères Cedex. Tél. : 94.35.35.20.**

Vds 1040 STF + lect. ext. + 2 souris + 2 joys + nbx jx + utils + revues. Px : 3 000 F à déb. **David MAHIEUX, 27, rue Victor Hugo, 62220 Carvin. Tél. : 21.74.71.26.**

Vds Mega ST1 + moni. coul. + moni. mono + lect. ext. + nbx logs. Px : 4 000 F. **Henri MEYER, 24, rue de la Bergerie, 95470 Saint Witz. Tél. : (16-1) 34.68.21.95.**

Vds Mega ST1 + lect. ext. + impri. + scanner + modem + Exl 100 + jx et utils. Px : 4 700 F. **Christophe DI BERARDINO, 76, rue Voltaire, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 30.40.84.21.**

Vds nbx softs pour ST et PC. Px très bas. Liste gratuite. **Bruno DUGAS, 20, rue Fourchue, 82000 Montauban.**

Vds orig. ST Ishar, Epic 120 F ou lot : Midwinter, Age, Foft, Carrier, Voyager 250 F. **Patrick JANIN, 16, Coz Forn, 22970 Plouhagoar. Tél. : 96.21.10.21.**

Vds 1040 STE + souris + 2 joys + Vroom + Data Disk. Px : 2 000 F. **Philippe MARCQ, 13, cours du Buisson, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.00.05. Ap. 19 h.**

Vds Mega ST1 + 200 jx + Mega page + 2 souris + 1 joys. Px : 3 500 F. **Pascal BAILLY, 3, rue de Charente, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.43.85.12.**

Vds 1040 STE + docs + péritel + jx orig. + disks (demos, utils) + souris + 2 joys + Ult.. ripper. Val. : 7 000 F. Px : 2 500 F. **Stéphane PEREZ, Le Louvarou, 38560 Jarrie. Tél. : 76.73.64.85.**

Vds 520 STF + souris + 400 jx + joys + utils + livres + Basic + nbx orig. : 2 000 F. **Régis PRAT, 19, place d'Anjou, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.13.54.01.**

Vds jx sur ST : Simpsons, Eswat, WWF, Terminator 2, Captain Blood 100 F pce. Action Service 50 F. **Philippe KEISER, M.F. du Zellerof, 67330 Dossenheim-sur-Zinsel. Tél. : 88.70.00.12.**

Vds 520 STF + 2 souris + 2 joys + 2eme lect. + Impri. (C-120 D) + Moni. coul. + nbx jx et util. Px : 4 500 F. **Mathieu CAPPE, 16, rue Louis Philippe, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.24.17.55.**

Vds 1040 STE + moni. SC 1224 + nbx jx. Faire offre. **Sébastien GOURGUES, lot. de la Gare, 40420 Brocas. Tél. : 58.51.48.46.**

Vds 1040 STF 1Mo + joys + souris + nbx jx + livres. Val. : 9 000 F. Px : 2 000 F. **José SACCHI, 19, rue du Petit Bontemps, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.71.64.**

Vds pour Atari Dom-Pubs en tout genre. Liste contre timbres. **Serge WENDLING, Impasse des Oliviers, 30190 Sauzet.**

Vds pour Atari ou Amiga jx et utils, demos. Liste sur demande. Bas prix. **Gérard CONCHE, 33, rue André Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Vds 520 STF 1 Mo + écran coul. SC 1224 + nbx SM 124 + 2 joys + souris + 20 jx : 3 200 F à déb. **Elisabeth DOUARD, 50, bd Ney, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.05.06.18.**

Vds ST 1 Mo + écran mono + 2e lect. + DD 60 Mo + PC Supercharger + Nbx livres + joys + jx. Px : 6 500 F. **Thierry MAHOUDEAU, 10, bd Voltaire, 91290 Arpajon. Tél. : (16-1) 64.90.39.99.**

Vds pour STF, Genlock GST 30 : 900 F. Encodeur RUB/PAL 900 F. Transcodeur P/S S/P 800 F ou le tt : 2 400 F. **Pierre TIRARD, 342, chemin des Condamines, 34980 St-Clément-de-Rivière. Tél. : 67.84.09.99.**

Vds 520 STE (1 Mo) + moni. coul. + souris + joys + tapis + 200 jx et utils. SS gar. Px : 2 500 F. **Antoine DESMARAIS, 190, allée du Nouveau Monde, 34000 Montpellier. Tél. : 67.22.29.06.**

Vds 520 STF + moni. coul. CM 8801 + joys + jx + GFA et compil + doc (4 classeurs) + livres + utils. TBE. Px : 3 300 F. **Alain TESTOR, 7, rue Noël Pons, 92250 La Garenne Colombes. Tél. : (16-1) 47.24.51.55.**

Vds 520 STF + écran coul. + joys + 2 souris + jx. Val. : 4 500 F. Px : 2 500 F. **Yann SALLIOU, 19, rue Pasteur, 44560 Paimbœuf. Tél. : 40.27.55.15.**

Vds Atari Portfolio neuf. Jamais servi. Px : 1 000 F. **Nicolas JOLY, Hameau de Créteuil, 71150 Chaudenay. Tél. : 85.87.15.08.**

Vds jx 520/1040 STE px très bas. Liste sur demande. **Gérard CONCHE, 33, rue André Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Vds jx A500 ss gar. sensible Soccer 165 F. Fantastic Worlds, Sliders, Lemmings à bon px. **Frédéric RABAUD, 15, rue de l'Avenir, 85610 La Bernadière. Tél. : 51.42.10.41.**

Vds rédacteur 3.15. Px : 500 F pour ST. ST complète 2. Px : 150 F. Jx orig. 100 F. (Epic, Robocop 3, Fascination, Bargon..). **Gilles GADY, 1, allée A. Rivoire, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.45.62.14.**

Vds 1040 STE TOS 1.98 TBE. Nbx jx, utils, Freeboot. Px : 3 000 F. **Jean-François SERRURE, 36, rue Nationale, 59190 Hazebrovck. Tél. : 28.43.18.13.**

Vds pour ST jx, utils à bas px. Liste sur demande. **Stéphane LIBERT, 8, rue André Mounier, 33340 Lesparre.**

Vds 520 STF + écran mono SM124 + 2 joys + access. + câble et bte de rgt + 200 disks. Px : 2 500 F. **Benoît HAQUETTE, 1, rue Georges Clémenceau, 59960 Neuville en Ferrain. Tél. : 20.94.51.85.**

Vds jx ST ou STE. Px raisonnable. **Laurent GOSSET, 18, rue Dume d'Applemont, 76600 Le Havre. Tél. : 35.25.27.35.**

Vds pour STE Falcon Scanner 400. Px : 900 F. **Jean-Yves GAUTRON, 81, rue de Concise, 86500 Montmorillon. Tél. : 49.91.31.49.**

Vds 50 orig. sur ST de 50 à 150 F tbe (Bts et Doc) ou éch. ctre jx Sega (GG ou MD). **MICHEL. Tél. : 53.09.81.59. Le soir.**

Vds 1040 STF + écran mono + souris + 3 joys + péritel + jx. Px : 1 500 F. **Jean-Pierre MARTI, 38, rue de Paris, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.97.37.52.**

Vds lot de 100 jx sur STF/E : 600 F. **Thierry ZENNARO, 53, rue Georges Braque, 82000 Montauban. Tél. : 63.93.37.43.**

Vds 29 jx orig. STF 690 F ou sép. 45 F pce. Barbarian, Great Court(, Skewk, Rainb. Island). **Jean-Louis COMBAREL, 6, cours des Girondins, 33500 Libourne.**

Vds nbx jx sur 520 ST à bas px. **Jean-Claude NEVEU, cité La Saussaie, 93200 St Denis. Tél. : (16-1) 42.35.10.20. Ap. 18 h.**

Vds 1040 STF + souris + 2 joys + tapis + 150 disks + bte rgt + docs + mags : 1 700 F. **Olivier GLUCHOWSKI, 3, rue Léontine Sohier, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 69.09.81.48.**

Vds ou éch. sur ST très bas px Hook, Push Over, R-Type II, Reaims. **Morgan HERROT, 18, rue de Bargogne, 76290 Montivilliers.**

Vds lect. ext. DF pour ST. Px : 350 F. **Nicolas BRONARD, impasse Jean Jaurès, 95540 Mery-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.84.06.**

Vds 520 ST + mono coul. + joys + souris + tapis + disks. Px : 1 500 F. **Vincent CHOUET, 5, square du Renard, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.11.92.11.**

Vds 520 STE (1 Mo) + impr. coul. + souris + joys + 150 disks + utils + revues. Px : 3 200 F. **Stéphane BOURGES, rte de Toulouse Cidex 3010, 31700 Doux. Tél. : 61.85.74.49.**

Vds log. Basic 1000 D sur ST (Mathematiques) 350 F ou éch. ctre GG. **Fabrice GUEHO, 12, rue Lamartine, 49360 Maulevrier. Tél. : 41.55.50.10.**

Vds 1040 STE + écran TV 51 cm + 2 joys + souris + 80 logs + carte son : 3 500 F. **Eddy PLANCHARD, 10, rue des Myrtilles, 72400 Cherreau. Tél. : 43.71.70.85.**

Vds 1040 STE + nbx jx + utils + 2 joys + souris. TBE peu servi. Px : 2 300 F à déb. **Agnès PAPIN, 20, rue Beauregard, 49230 St-Germain-sur-Moine. Tél. : 41.64.73.33.**

Vds Atari 520 STE + souris + nbx jx et logs. TBE. Px : 1 950 F. **Tél. : 67.75.86.72.**

Vds Atari TT 4 Mo + DD 48 Mo + Moni. coul. + logs orig. Px : 10 000 F. Vds Nec Grafx + man. + 7 jx. Px : 1 500 F. **Yannick ROYER, 8, rue Dombasle, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.37.26. Ap. 18 h.**

Vds 520 STF + digit. Son + 15 jx orig. + 140 D7 (utils, jx) + livres prog. GFA. Px : 2 500 F. **Arnaud ROSTAIN, 17, bd A. Cieussa, 13007 Marseille. Tél. : 91.52.76.69.**

Vds nbx jx orig. + bte + doc. Px : 50 à 100 F (Atari ST). **Laurent LIGHEZOLO, rés. Alexandre, 11, av. Gal. Leclerc, 06190 Roquebrune-Cap-Marin. Tél. : 93.35.89.00.**

Vds sur ST jx, utils, éduc. à bas px. **Reynald BIAU, 42, rue Blomet, 75015 Paris.**

Vds 520 STE + joys + souris + nbx jx orig. (100). **Régis BELLEGARDE, 27, av. Salvador Allendé, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.30.92.20.**

Vds pour STE (F) DOM/PUB à prix ridicule 10 F tout compris. **Maximilien GLATH, Chemin des Roseraies, 83340 Le Cannet des Maures. Tél. : 94.73.80.87.**

Vds 520 STE + moni. coul. Philips + souris + joy + jx. Px : 2 500 F à déb. **Arnaud DUJARDIN, 12, av. Habert dfe Montmort, 78320 Le Mesnil-St-Denis. Tél. : (16-1) 34.61.73.34.**

Vds 1040 STF + nbx jx. Val. : 11 000 F. Px : 6 000 F à déb. **Sylvain MAHOUX, 278, bd Pinel, allée A, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.02.27.**

Vds Mega ST1 + Citizen 120 D+ + scanner Golden Image + lecteur 5"25 RF542 RD + DD + SM 125. Px : 7 500 F. **Lionel BETUEL, 5, rue Maurice Bouchor, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.06.23.**

Vds Synthe + pieds + séquenceur Micro (Atari) + câbles Midi + ampli Ross 10 W. Px : 2 500 F à déb. **Jean-Olivier OUSSET, 34, chem. de la Serre, 31160 Pechbonnieu. Tél. : 61.09.53.22.**

Vds 150 jx pour ST. Vroom, Croisière pour un cadavre, etc... + 3 man. Px : 500 F. **Stéphane BISOUX, 10, rue François Delaplace, 59610 Fourmie.**

Vds orig. ST. Star 150 F. Epic, Age 120 F. Winter + Carrière Comande + Foft. **Patrick JANIN, 16, Coz Forn, 22970 Ploumangoar. Tél. : 96.21.10.21.**

AMSTRAD

Vds cPC 6128 + moni. coul. + 100 jx + boîte de rangt tbe px : 2 000 F. **OLivier ARNOUX, Maison Forestière du Baron, 67710 Wangenbourgs. Tél. : 88.87.30.17**

Vds CPC 6128 moni. mono. + adapt. télé + jx 1 200 F à déb. **Martine FRANCOIS, 18, allée Nesle, 95400 Arnouville les Gonesse. Tél. : (16-1) 39.93.72.97**

Vds CPC 464 K7 mono 17 jx (Kick off, Guhship) + table ordi. px : 900 F. **Juliette PRAT, 78, av. d'Esbly, 77150 Lesigny. Tél. : (16-1) 60.02.23.29**

Vds CPC 6128 coul. + 220 jx + multiface 2 + livres + joy + utils px : 2 000 F. **Cédric MOSNIER, 4, rue Derrière les MUrs, 89800 Beines. Tél. : 86.42.43.96**

Vds CPC 464 écran coul. + 150 jx px : 600 F + Lynx + 6 jx px : 1 000 F. **Nathalie FERON, 10, les Mûriers 2, 33113 Saint Symphorien. Tél. : 56.25.79.45**

Vds CPC 6128 + moni. + impri. DMP 2160 + jx + livres BE px : 1 350 F. **Lucia DA CONCEICAO, 29, rue Edouard Benes, Bt B, n° 79, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.41.00.66 (HR).**

Vds sur CPC vds origx K7 de 20 à 40 F D7 de 50 à 70 F radio-réveil 200 F meuble CPC 400 F revues 10 F. **Laurent VANNIER, 33, rue Labat, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.45.47**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + manuel + jx origx + 1 joy px : 1 200 F. **Charles-Régis MERCIER, 24, rue de Varize, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 46.51.83.97**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + joy + nbx jx + boîte de rangt + revues + manuel px à déb. **Matthieu KLEIN, 1, rue Jean Mermoz, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.32.03.67**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + jx orig. + manuel px : 1 200 F à déb. **Thomas PENAS, Chemin des Combes, 69700 Givors. Tél. : 78.73.12.50**

Vds CPC 6128 + Batman et Robocop px : 1 000 F. **Jean-Marie SANTONI, Le Résidentiel, bd Danesi, 20200 Bastia. Tél. : 95.31.64.42**

Vds CPC 6128 coul + joy + 50 jx + docs + meuble px : 2 000 F. **Yohan BIDAUD, 36, rue des Gobelets, 44200 Nantes. Tél. : 40.03.03.46**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + Tunner TV + jx + 120 jx + man. ou éch. contre TV coul. px : 2 500 F. **Noël. Tél. : (16-1) 39.87.10.18 (ap. 14 h).**

Vds 40 jx CPC 6128 650 F + port ou éch. contre jx MD. **Pierrick LECOMTE, Lot Oasis, 220, allée des Mimosas, 83130 La Garde. Tél. : (16-1) 94.08.35.75**

Vds CPC 6128 coul., 50 D7, nbx revues, joy : 1 200 F vds PC 1512 coul + guides util. px : 2 000 F. **Damien AUBRY, 29, rue des Bordes, 77400 Thorigny. Tél. : (16-1) 60.07.01.06**

Vds CPC 6128 coul. + manuel + man. + 50 jx (Dragon Ninja, Shinobi, Robocop, Prohibition) px : 1 500 F. **Frédéric FIRMIN, 8, impasse Thiers, 88190 Golbey. Tél. : 29.34.79.79**

Vds CPC 6128 moni. coul. + impri. DMP 2160 + nbx jx + manuel, px : 2 500 F ou vds impri. seule. **Jean-Paul THION, Lieu dit « Vidalot », 31370 Poucharramet. Tél. : 61.91.07.03**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + nbx log. + px : 1 500 F. **Patrick GUERCHON, 22, rue du Borrego, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.55.39**

Vds clavier CPC 6128 + nbx jx + manuel + joys + doubleur + housse px : 800 F. **Fabien FOURNIER, 18, rue des Longs Reages, 77950 Rubelles. Tél. : (16-1) 64.38.44.12**

Vds CPC 6128 coul. + adapt. TV + 250 dks + revues (Textomat...) + 2 joys + câble... 1 200 F ou clavier seul 700 F. **Bruno SCHNEIDER, 4, rue Rousselot, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.14.24.61**

APPLE

Vds pour Mac coul. jx orgx : Indy IV, Warlords, secret of monkey is land, civilization... **Christophe ACHOUIANTZ, 63, rue de la Pointe Rouge, les Antilles, la Trinidad, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.77.89**

Vds Apple II E + écran mono. + 2 lect. + carte Pascal + Chat Mauve + 63 disk jeu et util. + 2 joys px : 3 500 F à déb. **Frédéric GRANDI, 22, traverse Camp d'Arene, 13011 Marseille. Tél. : 91.89.20.87**

Vds jx origx Mac : Hellcat, Night & Magic, Indiana Last, Xerion. **Patrick PASQUES, 247 bis, bd Jean-Jaurès, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.21.62.03**

Vds Apple 2e + mono + cartes + 2 lecteurs + 2 joys + nbx livres, jx et util. px : 3 500 F à déb. **Frédéric GRANDI, 22, traverse du Camp d'Arène, bt le Beau Site, 13011 Marseille. Tél. : 91.89.20.87**

THOMSON

Vds TO 8 D + crayon optique + 70 jx + doc. Px : 1 100 F. **Eric CALMARD, 6, rue J.B Toury, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.34.32.41 (ap. 19 h).**

Vds TO 8 521 ko moni. lect. K7 coffret modem, jx et util, livres impri. PR 90612 px : 2 000 F. **James DUFRENOY, 1, allée de Gascogne, 59136 Wavrin. Tél. : 20.58.61.51**

Vds TO 8 Thomson. **Jérôme HOULLE DAUDIN, 14, rue des Vignettes, 78980 Longnes. Tél. : (16-1) 30.42.44.09**

Vds pour TO 8, TO 9 nbx jx (Rufole, Renegade, aigle d'or,...) et log. (TT., carte du ciel,...). Px intéressant. **Idaho BOIS, 4, route de Nîmes, 30300 Jonquières Saint Vincent.**

Vds logs origx à très bas px pour TO 7-70. **Michel ETIENNE, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.**

DIVERS

Vds Ultima 7 v. Fr. + Solution (Clue Book). Import USA. Px : 300 F à déb. **Marc BRUNAGEL, 36, rue du Neufeld, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.34.59.68. Ap. 19 h.**

Vds nbx jx orig. : Perfect général, Strike Fleet, Civilisation, Railroad Tycoon, etc... 100 à 150 F. **Gilles DENOYER, 3, placette Normandie, 95740 Frepillon.**

Vds Sensible Soccer (ou éch. ctre version 92/93) et Gobliins 2. Px intéressant. **Emmanuel PAPIN, 6, rue des Faisans, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.89.33. Ap. 19 h 30.**

Vds Barrettes Simm 256 K 150 F les 2. Vds Neodesk 3, ShadowLands (orig.) 150 F pce. **James GREBMEIER, 1 bis, rue Maurice Barres, 57000 Metz. Tél. : 87.36.31.47.**

Vds Deluxe Paint St 250 F; 1 Digit. d'images 750 F; 1 Digit. Son 200 F + livres 20 F pce. **Tony MATTOZZI, 2, rue Barthou, 34690 Fabregues. Tél. : 67.85.29.74.**

Vds Citizen 120 D très peu servi, ss. gar. : 800 F + 3 rubans. **Gilbert OKARO, 78 Mantes la Ville. Tél. : (16-1) 30.92.02.83.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 117

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ **ACHATS**

☐ **VENTES**

☐ **ÉCHANGES**

☐ **CLUBS**

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

Vds Digiview 800 F; Deluxe Video 300 F; Tablette Graphique 800 F ou le tt 1 600 F. Jx orig. moitié px. **Kuy Lim THONG. Tél. : (16-1)45.67.64.35.**

Vds pour collectionneur VG5000. Faire offre. **Didier GUEZE, 541, rue des Combes, 73000 Chambery. Tél. : 79.72.46.36.**

Vds lect. simple face pour 520 STF. **Julien SAUTREAU, 18, rue des Violettes, 89290 Champs. Tél. : 86.53.88.46. Ap. 18 h.**

Vds jx dément (Flashbach, B17, DDay, Civil, L. Valour, Eobz, etc...). **Thierry DUMOULIN, L'Echaillon, 38450 Le Gua. Tél. : 76.72.35.56.**

Vds câbles pour relier console Sega à écran Amstrad. Px : 100 F. **Eric CAMILLERI, 7, rue de Grammont, 06100 Nice. Tél. : 93.88.49.52. Samedi ap. midi.**

Vds Interface FA-80 pour calculatrice Casio 8500G. TBE. Px à déb. **Olivier LE HIR. Tél. : (16-1) 60.01.41.56.**

Vds Soundblaster Pro MCA pour PS2 avec Soundtracks : 1 000 F. **Sacha TISSERAND, 9, impasse de la Porte Imbout, 28000 Chartres. Tél. : 37.90.79.30.**

Vds Tilt, St Mag, Joystick, Gen 4, Spectrum et impr. Brother en panne, monit. mono et orig. St, Spectrum. **Christophe BOUGUE, 4, rue César Franck, 78100 St Germain en Laye. Tél. : (16-1)30.61.18.79.**

Vds orig. : Hook, première CW Poker, The Manager 150 F pce. T2 + Simpson + WWF 150 F, Starblaze 80 F. **Régis ISSENMANN, 2, rue Jules Verne, 89140 Pont-sur-Yonne. Tél. : 86.96.37.94.**

Vds King Quest 6, Monkey 2 : 200 F pce. Cher. contact PC. **Beranger BEATO, 59, rue de Willems, 59390 Toufflers. Tél. : 20.02.91.72.**

Vds Flight Simulator 4 + Zone 4 orig. Val. 700 F. Px : 300 F. **Alain GODIN, 4, rue du Mohenbourg, 67800 Hoenheim. Tél. : 88.83.30.79.**

Vds impri. MT735 portable 1MG postcript. Px : 3 500 F. ss gar. **Bruno HOLLANT, 124, av. Général Leclerc, 06700 St Laurent du var. Tél. : 94.14.43.68.**

Vds anciens Tilts 12 pce sur région Mulhousienne. **Tél. : 89.06.38.96.**

Vds pour Casio 850 ou 880 Basic, extension 32 Ko. TBE. Val. 690 F. Px : 400 F. **Richard THIBON, 8, rue Francisque Voytier, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.32.46.58.**

Vds câbles pour connecter consoles Nintendo ou Sega ou Micros sur moni. CPC : 100 F. **David CARLI, 4, rue d'Edimbourg, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 69.89.14.33.**

Vds Sound Blaster Pro 2 + kit midi + jx. TBE. Px : 1 400 F. Vds GGear + 3 jx : 50 Nic + GP Monaco 2 : 500 F. **Julien DECROUX, 182, rue André Malraux, 38920 Crolles. Tél. : 76.08.14.36.**

Vds Mewlett Packard Deskjet Plus bon état, bte d'orig. 1 500 F. Port inclus. **Olivier TABLEAU, BP 34, 95560 Montsoult. Tél. : (16-1) 34.69.95.33.**

Vds Alone 150 F ou éch. ctre Monkey 2, Rex Negular, KQ6, Inca (VF, TBE). **Olivier DELACROIX, 142 bis, rue du Pile, 59100 Roubaix. Tél. :20.75.90.21.**

Vds orig. 200 F pce Lost in Time I et II; Indy 4 FF; Glory 3 FF; Eob 2; Fis 3; Rome 92; Data Comanche. **Frank Filipetti, 48, rue Malfangeat, 38400 Saint-Martin d'Heres. Tél. : 76.25.00.57.**

Vds Dune 2 (VF) : 200 F ou éch. ctre V for Victory 1 ou Fields of Glory. **Jean-Claude Lesellier, 9 bis, rue Pierre Curie, 91240 St Michel sur Orge. Tél. : (16-1) 60.15.75.60.**

Vds CD : 7th Quest, SPC Quest 4, ou éch. ctre Dsk ou CD. Ech. nbx orig. ctre jx Rôle/Avtr/Rfcxn. **Stephane HANNEQUIN, 2 bis, rue Contrant, 93220 Gagny.**

Vds lot Tilts du 27 au dernier. **Nicolas DILLIES, 6, allée Hugues de Paynes, 59840 Lompret. Tél. : 20.08.89.20.**

Vds Tilt de 1988 à 1992 (11 numéros + guide) 100 F + port. **Bruno LE BOURHIS, 1, rue du Loch, 56400 Brech'h.**

Ech., vds jx sur PC Amiga Snes. **MOHAMED. Tél. : (16-1) 42.06.56.02.**

Action Replay MK3 + ext. Memo. 1; 5Mo complète avec Disk. BE px : 1 900 F. **Daniel RICHARD, 54, rue d'Angoulême, 62260 Auchel.**

Vds magazines Tilt, Gen 4, Joystick. Px : 20 F. Liste sur demande. **Laurent LOUCHART, 42, rue Pierre Curie, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.21.78.60. (Répondeur).**

Vds des tonnes de revues pros et ludiques, consoles et micro à 10 F pce. **Alain ROUILLERE, Roche d'Iré, 49440 Loiré. Tél. : 41.92.21.66. Le soir.**

Vds Barbarian, Compil imagine, Zarkon, Sentinel, Off Shore Warrior, Gunship, Rally 2, Crasy Cars pour CPC 64 à 100 F (tout). **Sébastie LAGARDE, 16, bd de Gaillard, 13012 Marseille.**

Matrices de Marketing, outils d'analyse et de simul. Excel. 4.0/Windows : 200 F. **DOUMERG, 203, rue du Littoral, 34000 Montpellier.**

Vds jx orig. tbe : Monkey Island 150 F; Indy 4 aventure 250 F; Chaos Engine 200 F. **Sébastien CUENCA, le Fenelon C7, bd fenelon, 83200 Toulon. Tél. : 94.91.76.39.**

PC

Vds jx PC, CD-ROM : Monkey Island : 300 F. Util : World Atlas V.3 : 450 F. **Dominique ROMA, 31, route de Tours, 41140 Noyers S/Cher. Tél. : 54.75.29.12. Ap. 19 h 30.**

Vds PC 1512 DD écran coul. CGA + souris + 2 lect. + integrale PC + manuel + joys + jx : 2 200 F. **Mathieu ROUX, Les Platanes, 06570 Saint Paul de Vence. Tél. : 93.32.92.13.**

Vds PC 286 12MHz, 1 Mo Ram, DD 40 Mo, 3.1/2, VGA, nbx jx et util. : SQS, Windows, Pctools, etc. Px : 4 000 F. **Vincent LIEVRE, 80, rue Rouget de l'Isle, 92014 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.05.59.**

Vds ou éch. PC Flashback, Xwing, Strike Commander. Cher. contacts sympas. **Hassan ABDELKRIM, 14, rue Blin de Bourdon, 80000 Amiens. Tél. : 22.92.72.90.**

Vds PC 10 III Commodor 640 Ko Ram, CGA 16 coul. 3.1/2, 5.1/4, souris, joys, 100 disks. Px : 1 500 F. **Laurent ROSSIGNOL, 12, Le Dessus de la Bûche, 41330 Villefrancœur. Tél. : 54.20.10.11.**

Vds PC 386 DX 40, DD 80, SVGA, 4 Mo de Ram neuf gar. 2 ans : 6 900 F. Impri. HP Deskjet 500, gar. 3 ans : 3 200 F. **José MUNOZ, BP 3, 89010 Auxerre. Tél. : 86.46.69.54.**

Vds CD-ROM PC Philips (inf. 3, 20 MS, 200 Ko/S) Qual. Pro + 5 CD. Val. : 4 700 F. Px : 3 600 F. **Pascal BRUNEL, 10, allée des Lys, 07500 Franges-les-Valences. Tél. : 75.44.55.81.**

Vds pour PC carte 3860x33 2 Mo 128 K : 1 900 F. Ecran SVGA 1 800 F. Clavier 200 F. Souris 3 boutons + driv. 100 F. **Pierre RICHARDOT, 30, rue de la Grande Cote, 88340 Le Val d'Ajol. Tél. : 29.30.60.03.**

Vds carte Mère 286 20 Mhz avec carte contrôleur 600 F. **Noël BUGNOT, 9, rue Gaston Rouinel, 21200 Beaune. Tél. : 80.24.93.19.**

Vds pour PC nbx jx et utils orig. à bas px. Vds carte son (Galaxy audio). **Christophe DECRION, 17, rue du Grand Coteau, 70000 Frotey-les-Vesoul. Tél. : 84.76.40.86.**

Vds jx PC orig. VGA 200 F. Drakkhen, TD3, Mario Andretti Challenge, SU 25 : 250 F. Murder in space, Oks, Red Bar. **Sylvie FREUND, Chalet les Barmettes, Z.A., 73150 Val d'Isère.**

Vds PC 486 SX 25, 4 Mo Ram, DD 120, SVGA 1 Mo, Lect. 3.1/2, joys + jx et utils (Win, Excel). Px : 13 000 F. **Alexandre LIVERNEAUX, 13, lot le Vieux Château, 02150 Sissonne. Tél. : 23.80.41.55.**

Vds 386 DX 33 4 Mo Ram, DD 80 Mo, moni. 14", SVGA, lect. 3.1/2 et 5.1/4. Nbx jx + SB Pro, souris MS DOS 5. Px : 1 100 F. **Aymeric RODRIGUEZ, Ecole Gaston Ramon, av. Geoffroy St-Hilaire, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 60.80.05.38.**

Vds joys PC Quikjoy SV 202, neuf, embal. orig. Px : 110 F. Port compris. **Lionel DEGLISE, 01300 Marignieu. Tél. : 79.42.17.72.**

Vds jx sur PC (Syndicate Lost. in time 1, 2) dès 30 F. Liste sur demande. **Anthony ROZIER, 24, petit chemin des Planches, 01600 Trevoux. Tél. : 74.00.27.27.**

PC. orig. : Dunez, W. com 2, Civilization, TF1942, Perf. général : 150 F + port. DOS 6 : 200 F. Works WF : 400 F. **Michel BERTHON, 13, rue de Coulanges, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.08.06.**

Vds jx PC orig. 200 F pce. Xwing, Strike, commande, dune, MM4, SQS, etc... **Jean-Luc OLLIVIER, La Grande Plaine, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds orig. PC Xwing, B17, Task Force 42, Swotl Aces of the Pacific. 150 à 200 F. **Richard GORA, 391, rue Morel, 59500 Douai. Tél. : 27.99.07.92.**

Vds jx sur PC : 200 F pce : UW, Battle Isle, History Line, Alone in the Dark, Xwing. **Antonin BERNARD. Tél. : (16-1) 46.55.16.84. Ap. 18 h.**

Vds jx PC et Amiga bas px. Débutants acceptés. **Jean-Michel AUBIN, 5, rue Voltaire, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.03.42.**

Vds Ext. mem pour PCE500, 32 k : 800 F, 64 k : 1 000 F ou pce 500. 288 k : 2 500 F. TBE. **Bruno PIERRE, 1/115, rés. des Fontaines, rue Marcelin Berthelot, 92800 Puteau. Tél. : (16-1) 47.73.65.14.**

Vds PC 486x33 SVGA 4Mo DD 200, Mo 3,5 HD. Val. : 17 000 F. Px : 8 500 F. **Isabel GALLARDO, 4, rue Charles Silvestri, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.12.38.**

Vds jx orig. PC 100 F pce + port. Civiliz, Swotl, Startrek, Eternam, Rex Neb, Midwinter, Indy 500, Centurion. **Georges HAUSER, 8, rue Georges Brassens, 14730 Giberville. Tél. : 31.78.30.34.**

Vds orig. PC. Alone in the Dark (200 F.) Kyrandia, Lure of the Temptress, Curse of enchantia 150 F pce. **Laurent BOURGEOIS, 28, rue du 8 Mai 1945, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.00.86.04.**

Vds jx PC orig. 80 à 130 F. X-Wing, Dune II, MM5 avec notice. **Michel TCHEN, place des Dominos, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.76.14.31.**

Vds PC 3286 DD 40 Mo, VGA, coul. 5.1/4 + 3.1/2 + souris + joy + nbx log. (Dos 5., Win 3.1, Dune 2, Lotus). **Franck MARTIN, 15, rue des Fontaines, 27800 Brionne. Tél. : 32.44.93.54.**

Vds jx sur PC 3.1/2 (Space Hulk, SQS...) Vds Epson LQ500 + câble + ruban : 600 F. Ect. Atari ST : 250 F. **Christophe Lasnier, 8, rue Georges Hebert, 77450 Esbly.**

Vds jx PC et Amiga. **Frédéric PIRON, 189, bd Petite Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85**

Vds orig. PC 180 F + port. Alone, Eob 2, Prophecy, Legends of Valour, Ishar, Waxworks, Plan 9... **ALAIN. Tél. : (16-1) 39.80.94.85.**

Vds 386 DX 40, HD 42, 4 Mo, 5.1/4 et 3.1/2, écran et carte SVGA (1 Mo), Dos 6, Win 3.1, tt installé sur demande. **Pierre-François PAGES, 40, chemin du Tiran, 33160 Saint Médard en Jalles.**

Nbx jx PC liste contre 2 env. timbrées. Guide tactique X-Wing, Mission Osirak Falcon 3. **Philippe AESCHELMANN, 47, rue Oehmichen, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.90.13.17.**

Vds PC 386 DX 25, 4 Mo Ram + 2 lect. HD + DD 80 Mo + écran SVGA coul. et carte 1 Mo + nbx log. Px : 8 500 F. **Eric LOMBARDIN, 235, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.71.44.**

Vds jx PC et Amiga à bas prix. **Xavier SAGATOVA, résidence les Lignières, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 34.08.08.98.**

Vds nbx jx PC 3.1/2 VF : SQ5, KQ6, Shadow Comet Ult7, etc... Px : 200 à 250 F. **Pascal TRIBOU, 47/143, rue de la Louvière, 59800 Lille. Tél. : 20.74.23.78.**

Vds PC 1512 CGA coul. + souris + nbx log. + carte Joy + joys. Px : 2 000 F. **Joffrey SCHRAMM, Junquet, 47220 Astaffort. Tél. : 53.87.05.72.**

Vds nbx jx et utils sur PC. Liste sur demande. **Antony DO, 11, square Pasteur, 93400 Saint Ouen.**

Vds PC IBM XT 286, 640 Ko (Ram) DD : 20 Mo, 2 lect. 3.1/5 et 5.1/4. Ecran coul. EGA. Px : 2 000. **Stéphane RAMEAU, 26, rue de la Marne, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.68.98.72.**

Vds nbx log. pour CD-Rom PC. 50 % de réd. Tél. pour liste. **Pascal BRUNEL, 10, allée des Lys, 07500 Granges-les-Valences. Tél. : 75.44.55.81.**

PC. Vds orig. 5.1/4 de 50 à 40 F à déb. England, Italy 90, Populous. **David ACHARD, 39, rue de la République, 42270 St Priest en Jarez. Tél. : 77.92.91.45.**

Vds 386 SX 33, HD 120 Mo, Ram 4 Mo, Ecran SVGA, 2 lect. : 8 500 F. **Bertrand CAPPE, 6, rue de l'Agent Bailly, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.74.40.15.**

Vds jx, utils, demos sur PC. Px délirant. Liste ctre 1 disk 3.1/2. **Laurent AUTET, 6, rue Louis Vignes, 31200 Toulouse.**

Vds PC 486 DX 33 DEC SVGA, DD 425 Mega, SCSI, souris, log. Jamais servi. **David PENAUA, 22, rue de la Tourelle, 91600 Savigny. Tél. : (16-1) 69.24.25.62.**

Vds PC 386 DX 25 + écran 14 coul. + SVGA Orchid + Stéréo + 8 Mo Ram + DD 100 Mo + Dsk Jet 500. Px : 7 000 F. **RODOLPHE. Tél. : (16-1) 44.24.85.50.**

Vds PS/1 386 SX 33 VGA DD 40 2 Mo Ram + souris + impri. PS/1 + Windows 3.1 + Works + jx. TBE. Px : 10 000 F. **Stéphane SECHE, 28, clos de la Coudraye, 27120 Houlbec Cocherel. Tél. : 32.36.65.89.**

Vds Comanche sur PC : 200 F ou éch. ctre Inca, WC2, King Quest 6 (orig.). **Sébastien LAMELOISE, 29, rue de Nantes, 54180 Heillecourt. Tél. : 83.53.16.03. Ap. 20 h.**

Vds PC 2086 HD 32 Mo 2 lect. Ecran VGA 12 + carte jx + Windows + Works + GW Basic : 2 000 F. **Christophe STELIAN, 35, rue du Laos, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.56.06.03.**

Vds Amstrad 2086, 640 Ko, DD 30 Mo, 3.1/2, écran VGA HR, Carte son + log. et access. + Ami Pro 3.0. **Isabelle CLAERR, 13, rue de Barr, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.32.46.51.**

Vds sur PC Xwing 200 F à déb. ou éch. ctre Zool ou WWF2. **Youri GORODINE, Lycée Cassini, 11, rue Henri Breuil, 60600 Clermont. Tél. : 44.78.49.25.**

Vds jx orig. pour PC Strike Commender 250 F. Speech 50 F. Historline 14-18 250 F. Robocop 3 150 F. **Paul PENG, 33, rue Ravel, 59250 HALLUIN. Tél. : 20.37.31.51.**

Vds jx orig. PC 200 à 300 F. Siège, Flying fortress, Darkland, Robin Hood, sige... **Eric WEYLAND, Le Chau, 32600 Pujaudran. Tél. : 62.07.41.31.**

Vds PC 386 SX 10 Mega Ram, DD 120 M, Carte TS eng. 1 M + écran SVGA, Dos, Windows, Works + impri. Canon : 5 000 F. **Frédéric BAILLY, 41, Cours de Vincennes, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.73.91.96.**

Vds log. PC à bas prix. **Christophe GRALL, 16, place de l'Orangerie, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.30.90.95.**

Vds PC 286 1 Mo Ram DD 20 Mo + écran coul. VGA + 2 lect. + Dos 5. + Stracker + jx + log. Px à déb. **Ronan SYLVESTRE, Kéranroué Erdeven, 56410 Etel. Tél. : 97.55.48.82.**

Vds PC portable + SMIBA 9 Mo Ram 1,44 DD 35 Mo + log. (Work 2, Word 5, CPAV, Dos 6) + souris. Val. : 12 000 F. Px : 3 500 F. **Thomas GILLON, 256, rue Chalant, 49790 Ronchin. Tél. : 20.52.13.98.**

Vds jx orig. PC 3.1/2 150 F pce. Crois. Cad, Rex Neb, KQ5, Larrys, Lure, Heimdall, Star Trek. **Jean-Louis MARTY, Mas de Vernhet, 12200 Villefranche-de-Rouergue.**

Vds PC 386 DX 40 SVGA 105 Mo ss gar. + nbx jx et util. : 6 000 F. **Erick NAVARRO, 12, allée des Corsaires, 27100 Val de Reuil. Tél. : 32.59.13.08.**

Vds PC 386 SX 33 4Mo Ram + DD 85 Mo + moni. SVGA 14 non entrelace + Windows, Excel, Winword. Px : 8 000 F. **Pierron DENIS, 177, bd de Stalingrad, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.99.03.**

Vds pour PC carte sound Blaster V 2.0 complète + Disks : 500 F. Ach. jx PC à très bas px. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

Vds jx sur PC : X-Wing, Strike Commander, Laura Bow 2, King Quest 6. Px : 200 à 250 F. **Pierre LACHAUD, Le Planeze BP 44, 69560 Sainte Colombe. Tél. : 74.53.16.17.**

Vds sur PC Populous + Sim City + Architecture 300 F. Battle Isle 250 F. Le tt 500 F. (+ Port). **Yvon HOCHART, 4, clos de la Lande, 37140 Bourgeuil. Tél. : 47.97.95.24.**

Vds PC 386 DX 25, DD 44 Mo + Sound Blaster + écran SVGA coul. Nec 2A + souris + nbx jx. Px : 5 500 F. **Stéphane HUANG, 41, rue Lemercier, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.95.79.**

Vds PC 3.1/2 : WC2 (VF), Ultima 7 (VF) 180 F. Port compris. **Bernard SAMPOL, 4, rue des Œillets, 66350 Toulouse. Tél. : 68.55.44.34.**

Vds ou éch. jx PC : Grand Prix F1, F15, Quest for Glory 2 150 F pce. **Roland BARRERA, 6, allée des Bateliers, 91080 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 69.91.19.86.**

Vds pour PC orig. en CGA à bas px. **Michel ETIENNE, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.**

Vds PC 1512 DS Mono + souris + intégral PC + livres + nbx jx + log. + joy. TBE. Px : 2 000 F. **Manuel RIBEIRO, 2, allée des Lilas, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.60.82.**

Vds PC 1512 SD écran coul. CGA + souris + intégral PC + manuel. TBE. Px : 1 500 F. **Jean-François JOURDE, 14, rue Sermon, 45200 Montargis. Tél. : 38.93.93.41. HR**

Vds 486 DX 50, DD 170 Mo, lect. 3.1/2 et 5.1/4 4Mo Ram, 256 K caché, 400 65K écran Sony 140 US + S PRO 2 + souris. : 15 000 F. **David LEMACON, 33, rue du Quereux, 86440 Migne-Auxances. Tél. : 49.51.76.27.**

Vds jx orig. PC WC1 et WC2, KQ6, UW2, Atrain, Comanche, Dog Fight, Kyrandia 1, F117, 150 F pce. **Bin ZHANG, 87, ch. Salade Ponsan, 31400 Toulouse. Tél. : 62.26.76.72.**

Vds orig. PC : Alone in the Dark, Star Trek, Leather Godesses 2. Px : 150 F pce. **David LAZIMY, 71, av. Emile Zola, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.63.39.**

Vds PC 486 33 16 M Ram DD 210 M, 2 lect. CSVGA Acc. Windows, écran 17, impr. coul. ou Laser + programme + S.Blaster. Px : 20 000 F. **Marc HESCOT. Tél. : (16-1) 42.46.06.87.**

Vds PC 286 écran coul. DD 60 Mo lect. 5.1/4, Dos 6 nbx jx orig. (Lemmings 1 et 2, Star Trek). **Cédric COHEN, 52, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.48.99.**

Vds jx PC moitié px : Buzz Aldrin, GR Hockey 3, TLR Baseball 2, FPS Foot, Carrier AT War, Castle., Nascar, F1 GP. **Denis PIERRONNARD, 177, bd de Stalingrad, 94100 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.99.03. Ap. 19 h 30.**

Vds carte mère PC 486 DX 33. Px : 3 500 F. **Bruno KASPRZAK, 45, rue Pierre Budin, 60240 Chaumont en Vexin. Tél. : 44.49.13.66.**

Vds PC 8086 coul. CGA, lect. 3.1/2, 512 Ko Ram + souris + 50 logs (Dos, Works, Pctools, Basic (6.0) + jx. Px : 1 500 F. **Sylvain MILHAU, Quartier le Devin, 13800 Istres. Tél. : 42.56.03.40.**

Epson 386 SX 16 DD 40 Mo + écran VGA coul. + souris + Dos 6 + Window + Winword... Px : 4 100 F. **Loïc MARSAUD, 31, rue Marie Roche, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.09.27.**

Vds 286 16 VGA, DD 42 Mo, 4 Mo Ram, 3.1/2 et 5.1/4 Adlib, nbx jx et utils. : Win 301, Dos 6, Flashback, Tentacle. Px : 5 000 F. **Nicolas ZINZIUS, Le Montléric, rue René Dandou, 13015 Marseille. Tél. : 91.69.04.64.**

Vds 386 DX 33, 4 Mo, MD 40 Mo, VGA, Souris, Joys + orig. : Alone, Eternam, Flash, Epic, Another. Px : 6 000 F. **Antoine LEMAIRE, 88, rue Denis Gogue, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 45.29.00.13.**

Vds PC 386 DX 25 + écran coul. + DD 40 Mo + 2 Mo Ram + lect. 3.1/2 HD + 5.1/4 HD + carte son sound Master. Px : 3 000 F. **Cédric BARRIERE, 58, rue des Souvats, 77400 Dampmart. Tél. : (16-1) 60.07.47.24.**

CONSOLES

Vds Lynx 2, Alim., câble, 9 jx : Electro, Cop, Rampage, Warbird, Gauntled, Gate of, Slime.W., Blue.L... Px : 1 500 F. **Cédric CALIMET, 87, av. du Maréchal Joffre, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.63.23.12**

Vds jx Snes, SFC, Snint. Liste sur demande. **Yannick BERTHOU, 87, route d'Arbouville, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.85.76.97.**

Vds SFC + 3 man. + adapt. + 9 jx (Batman, ST F-2, Prince of...) : 2 500 F. **Alexandre PONTY, 24, rte de la Reine, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.05.57.80. Dès 19 h.**

Vds MD + 5 jx + 2 man. + 1 joys : 1 400 F. **Frédéric BOURGUIGNON, 6, allée des Asturies, 35200 Rennes. Tél. : 99.41.99.40.**

Vds GB TBE + Light Boy + loupe + adapt. + housse + casque + adapt. sect. + 3 jx. Px : 1 300 F. **Géraldine PONTOREAU, 15, rue Francœur, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : (16-1) 69.24.79.49.**

Vds Nes + 7 jx (Battle Olympus, MMan 1...) + 2 man. : 1 500 F. Vds jx PC 5.1/4 Legend of Kyrandia : 150 F. **Frédéric CLAVERIE, Les Laurentides « A », 242, bd Jean Ossola, 06700 St-Laurent du Var. Tél. : 93.07.76.09.**

Vds GG + Columns, Mickey, Donald, Popils 900 F. **Marco SINI, 56, av. P. Vaillant-Couturier, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.22.01.77.**

Vds MD + 2 man. + 6 jx : 2 000 F. **Stéphane VALLECIL-LO, 6, rue de la Gare, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.34.23.28.**

Vds MS + 2 joys + jx incorporés tbe. Px : 750 F. **Julien DE ROQUEFEUIL, 27, rue du Hazard, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.53.42.95.**

Vds SMS + man. + 16 jx (Miracle Warriors, Govellius, Wonderboy 2, Power Strike...) Px : 1 100 F. **Stéphane CORNEC, 38, allée dela Renaudière, 35510 Cesson Sévigné. Tél. : 99.83.14.01.**

Vds Nintendo + 2 man. + Mario + Dunck Hunt + pist. + Batman + Ninja : 800 F. Vte sép. **Patricia LECOUTRE, 41, rue du Cardinal Amette, 27380 Douville-sur-Andelle. Tél. : 32.49.72.56.**

Vds Nec + 4 jx : F1 Circus, Final Lap, Form. Soccer, Tennis. Px à déb. **MICHEL. Tél. : (16-1) 46.57.93.43.**

Vds S.Nintendo + 2 man. + 2 jx (Mario, S.R-Type) ss gar. Val. : 1 880 F. Px : 1 300 F. **Anthony JOUETRE, 2, allée des Prunelles, 29600 Plourin-les-Morlaix. Tél. : 98.72.53.42.**

Vds GG + adapt. secteur + Sonic + Mickey : 1 000 F. **Camille NUSSBAUM, 20, rue Clémenceau, 67700 Savene. Tél. : 88.71.18.26.**

Vds SMS II + 6 jx (Sonic II, Asterix, Champions of Europe) + 2 man. (1 Stick) Px : 900 F. **Daniel DAFONTE, 1, rue de la Tourelle, 92100 Boulogne Billancourt. Tél. : (16-1) 46.04.99.15.**

Vds SFC ss gar. + adapt. SNes + 4 jx (SF 2, WWF, P. of Persia). Px : 2 250 F. **Alain SCORDEL, 32, av. Alexandre Dumas, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 30.37.55.73.**

Vds MD ss gar. + 2 jx + 2 man. : 800 F ou éch. ctre S.Nes ou SFC. **Serge ESPINASSE, 196, rue Costa de Beauregard, 73000 Chambery. Tél. : 79.75.04.43.**

Vds MD + 2 man. Arcade + 13 jx (Sonic 2, EA 93, European, Splatter House 2, Devil, Mickey, Donald). Px : 2 800 F. à déb. **Valery STEHELYN, Le Village, 81170 Milhars. Tél. : 63.56.38.91.**

Vds GG + Sonic + adapt. sect. voiture et SMS. ss gar. Px : 800 F. **Grégoire GIZARD, 41, rue de Paris, 95310 St-Ouen-l'Aumône. Tél. : (16-1) 34.64.47.20.**

Vds Nes + 2 man. + 4 jx (TMHT, Mario 1, World Cup, Rad Racer) : 800 F. **Nicolas MOELLO, 77, rue du Général de Gaulle, 56390 Grang Champ. Tél. : 97.66.76.78.**

Vds SFC TBE + 2 man. + 3 jx (F.Zero, Contra 4, Y'53) + adapt. univers. Px : 1 700 F. **Alexis GODEFROY, 77, rue Blomet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.50.25.97.**

Vds Nes + Mat. Driv. + 2 joys (Turbo, Ralentisseur) + 6 jx (SMB3, DD, Zelda...) Px : 1 200 F. **Sylvain GROLLEAU, 2, rue Georges Courteline, 77120 Coulommiers. Tél. : (16-1) 64.20.77.73.**

Vds 2 jx GB : Marioland à 170 F + Bunny 2 130 F. (Port compris). **FRANCK. Tél. : 71.02.21.99. Ap. 19 h.**

Vds GG + secteur + 3 jx (Aleste, K. off.) : 600 F à déb. Vds Lynx 2 + secteur + 3 jx (W. Bird, Elec. Cop, B. Light) 800 F à déb. **Séverin DELESALLE, 16, av. de la Petite Hollande, 59700 Marcq en Barœuil. Tél. : 20.98.40.83.**

Vds MD + 5 jx + 2 man. + T09 Thomson + moni. coul. + man. Faire offre. Cher. contact PC. **Jean-Christophe DISLAIRE, 6, rue R.Rolland, 59172 Rouelx. Tél. : 27.32.07.44.**

Vds impri. Sony PRN-M09 pour MSX1 et 2. Px : 900 F. **Eric BAZIAN, Butte Ronde, rue René Cassin, 34200 Sete. Tél. : 67.53.35.21. Ap. 17 h.**

Vds ou éch. jx sur SNin. (Mario Kart, ST Figh 2, Castelvania 4, Best of., Zelda 3...) 300 F. **Jérôme DANIL, 38, rue de Beaulieu, 25350 Mandeure. Tél. : 81.37.23.03.**

Vds câble pour connecter consoles ou micro sur moni. CPC. Px : 100 F. **David CARLI, 4, rue d'Edinbourg, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 69.89.14.33.**

Vds SFC + 8 jx (SF2, Prince of Persia, Contra..) + 3 joypad (1 dyna) + adapt. AD29. TBE. Px : 2 500 F. **Alexandre PONTY, 24, rte de la Reine, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.05.57.80. Ap. 19 h.**

Vds SNin + 2 jx (SF2, S. Aventure Island). Val. : 2 000 F. Px : 1 000 F ou éch. ctre carte Son PC. **Christophe GASC, Bar Pizzeria les Récollets, BP73, 82200 Moissac.**

Vds Nes + 2 man. + 7 jx + doc. + livre Truc et Astuces. Bon état. Px : 1 100 F. **Julien LITRICO, 1, allée E. Cotton, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.16.47.**

Vds S. Nintendo + 4 jx : 1 100 F. Vds jx GB. **Jean-Paul PESCHET, CES C. de Vivonne, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.84.03.52. Av. 20 h.**

Vds GG + 6 jx + adapt. sect. : 1 000 F. **Christian FUCHS, 1, place Commandant Nal, 38700 La Tronche. Tél. : 76.51.61.57. Ap. 18 h.**

Vds Nec PC Engine 8 bit + 5 jx. Px : 200 F avec 2 man. et quint. **Julien PRIVAT, av. de la Castagnal, 12000 le Monastère. Tél. : 65.42.89.69.**

Vds Nes + 5 jx (TNHT, SM2, Zelda, D.Dribble, DragonBall) : 1 000 F. Vds Atari 2600 + 4 jx : 450 F. **Elisabeth RANDE, 13, bd André Aubert, 22100 Dinan. Tél. : 96.85.03.43.**

Vds MD + 1 man. + 3 jx : Fatal Furt; Global Gladiator, Sunsetriders. Px : 1 100 F. **Marc OTGUOGLU, 111, av. Alex Gassien, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.69.06.**

Vds sur S.Nes : Mario, Kart, Starfox, Hook. Px à déb. **Karim LAPORTE, 1, Mail des Piretins, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.82.22.56.**

Donne matériel informatique pour PC. Ecrire pour liste. Vds nbx jx pour PC. Px cassés. **Eric WEYLAND, 3, rue Godefroy, 92800 Puteaux.**

Vds MD + Sonic + Moonwalker + 2 man. : 400 F. (+ notice). **David ROBIN, 68, rue Boileau, 69006 Lyon. Tél. : 78.89.60.88.**

Vds MD + 7 jx ss gar. + 2 man. et embal. Val. : 3 450 F. Px : 2 500 F ou éch. ctre PC ou A600. **Somy Thona NGY, 9, bd John F. Kennedy, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.77.10.**

Vds Compilation : Fantastic World 200 F + jx orig. + bte (Lemmings 2) 150 F SPC. **Jérôme GAUTIER, 2, clos de l'Ermitage, 86130 Jaunay-Clan. Tél. : 49.62.04.03.**

Vds 14 jx Nec : Tennis, Hit the Ice, Paradius de 150 à 250 F. **Charles PAGET, Bantanges, 71500 Le Bourg. Tél. : 85.74.21.72.**

Vds 18 jx MD (Flaswback) de 150 à 250 F pce. **Elvan BESCOND, 25, rue Marie-Stuart, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.12.99.**

Vds MD + 2 jx + 2 man. : 500 F. Vds jx : Thunder Force 4. **Xavier ADER, 23, av. le Corbeiller, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.25.69.**

Vds Nec Supergrafx + 4 jx (Aldynes, Ghoul's n'Ghosts, 1941, Veigues). Px : 900 F. **Sébastien BOUIS, allée Bastide des Cyprés, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.21.58.07.**

Vds MD + 7 jx + PRO2 (J. Madden 2, Desert Strike, Quackshot). Val. : 3 800 F. Px : 1 500 F. **Clément GERMIER, 7, rue Louis Aristide Verdier, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.08.10.91.**

Vds GB + 5 jx (F1 Race, Dragon's Lair, etc...) + transfo + housse. Val. : 1 500 F. Px : 800 F. **Emmanuel LEPAGE, 15, rue Paul Doumer, 34130 Saint-Max. Tél. : 83.20.09.28.**

Vds GB + Tetris + Gremlins 2 + Castlevania. Px : 500 F. **Sébastien NIQUE, 10, rue Marcel Paul, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.37.79.33.**

Vds MD + 4 jx + 1 SG Fighter 1 500 F. **Grégory MARTIN, 5, rue de la Melonnière, 92500 Rueil Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.91.93.**

Vds sur Nec Gunhed + Tale of Monster Path : 320 F. PC Kid + Professionnal Wrestling 2 : 350 F. Vigilante : 175 F. **Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.**

Vds GG + adapt. secteur + 3 jx + adapt. jx SMS : 690 F. **Benoît Roux, 123 bis, av. de Lodeve, 34056 Montpellier cedex 1. Tél. : 67.69.78.79.**

3615 TILT

Le téléchargement consiste à transférer des fichiers à partir du minitel sur votre micro : pour cela, il vous faut bien sûr un minitel, un micro et un câble pour les relier. Il vous faut aussi un logiciel de téléchargement, pour le transfert, la gestion de la communication et la correction d'éventuelles erreurs. Le nôtre s'appelle **TRANSITY.**

Pour le commander, il vous suffit de remplir ce bon et de le renvoyer, accompagné d'un chèque bancaire ou postal du montant correspondant, à :

TILT minitel
9/13 rue du Colonel Pierre-Avia
75754 Paris cedex 15

❑ disquette Transity au prix de 25 F ❑ disquette + câble au prix de 100 F

NOM : ______________________ Prénom : ______________ Age : ______________

Adresse : ____

Code Postal : |_|_|_|_|_| VILLE : ______________________________

MARQUE DE VOTRE MICRO : ______________________________

FORMAT DISQUE : ❑ 3"1/2 ❑ 5"1/4 CABLE : ❑ DB 9 ❑ DB 25

ACHATS

Ach. pour A500 Buck Rogers (Matrix Cubed) et Curse of the Azure Bonds. **Pierre-Yves SOLAN, 28, rue Pasteur, 91610 Ballancourt. Tél. : (16-1) 69.90.30.76.**

Ach. pour A1200 orig. Amberstar, Legend of Valour, MM3, EOB2, Wargames, JDR, Strategie. **Laurent MOUSSY, 3, rue Honoré d'Urfé, 01000 Bourg-en-Bresse.**

Cher. Démo, modules, Samples, de Hard-Rock. **J.-P. VUYSLSTEKE, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 45.60.40.19.**

Ach. Tilt n° 1 à 30. Vds Compil (Battle of Britain, Mig29, Indy 3, M. Island) pour A500, 500+, 600 : 120 F + port. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Ach. pour TO8 Modem MD 90-333 + log. Alarme de FGB & Télématique SA + Cart. Quest et ses 3K7 + cart. Memo 7. **PIERRE. Tél. : (16-1) 46.22.07.22.**

Ach. jx sur A500 à px intéressant, vds Celtics Legend, Eye of the Beholder. **Xavier ISSERT, 13, chemin de l'Aqueduc, 34190 CAZILHAC. Tél. : 67.73.67.32.**

Ach. ou éch. jx sur PC 3.5. **Michaël GABRIELE, rue des Billodes, 42400 Le Locle. Suisse.**

Ach. LEC 3 1/2 pr Amiga 2000 + imp. coul. **Cyril WOLFANGEL, 3, rue Neuve, 02420 Gouy. Tél. : 23.66.20.20.**

Ach. Amiga 1200 faire offre. Jx amiga et magazines à bas prix. **Pascal JOSSE, 11, rue du Fortin, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.57.98.24.**

Rech. impr. pas cher, BE, px max. : 800 F à déb. **Guillaume DELPIERRE, 21, avenue des Pinsons, 02360 Hesdin-L'abre. Tél. : 21.83.57.34.**

Rech. DD pour STF à bas px, faireoffre. **Christophe DIBERARDINO, 76, rue Voltaire, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 30.40.84.21.**

Ach. sur A500 TV Sports Basketball à px raisonnables. **Eric KOUADIO, 2, rue Léon Tolstoï, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.64.51.66.**

Ach. sur Sanyo PHC-28 S MSX : jx Oris sur cartouches bon état, env. liste. **Fouad ZOUAOUI, 36, Weilheimerstrasse, 86932 Pürgen Allemagne.**

Cher. Clavier CPC 6128, bas prix. **Frédéric LE GOFF, 5, rue Marcel Pagnol, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.95.41.19.**

Rech. Superbase 3, Geoworks Ensemble et GEM sur PC, et Superbase 3 + docs sur Atari. **Bruno ANDRIS, 299, rue d'Ocre, 59500 Douai. Tél. : 27.88.22.96.**

Cher. Data Disk de Bloodwych sur Amiga, bon px. **Laurent LECHERE, Notre-Dame, 71460 Savigny-sur-Grosne. Tél. : 85.92.65.18 (ap. 19 h).**

Ach. jx et utils sur PC 2 B2S px, env. liste et px. **Emmanuel CORDIEZ, 6, rue des Cités, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.30.23.**

Ach. jx orig. pour STF F19 Midwihter 1, Fighter Bomber avec manuels. **Pascal LEBRETON, 3, rue Lavoisier, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.06.88.**

Ach. jx av. vf : the Shortgrey Lure of the Temptress, Indy 3 ou 4 ou d'autre (sur Amiga). Cher. lect. ext. **Olivier BERTRAND, 491, rue de Pont, 88200 Dommartin-les-Remiremont. Tél. : 29.62.29.55.**

Ach. jx P.C. 3"5 env. listes et px. **David WILLAME, 8, rue des Marguinettes, 59258 Crévecœur/Escaut. Tél. : 27.78.90.98.**

Ach. ou éch. sur Atari 2600/7800, GB, Amiga. Ach. Vectrex et jx sur Mattel. **Laurent SAUREL, 7, rue Clément, 01000 Bourg-en-Bresse.**

Ach. solution complète de Iceman et jx aventures de Sierra ou Cucasarts. **Gérard DIANCOURT, 1, imp. Rémi Cocheme, 51100 Reims. Tél. : 26.36.68.09.**

Rech. pour Amiga 600 : Dune II, Ishar II, Civilization, Transarctica, Abandonned Places II, etc... A très petits px. **Delphine GAILLOT, 4, place des Marronniers, 78510 Triel-sur-Seine France.**

Ach. pour PC : carte son Roland SCC1 ou Multisound avec Cubase ou Big-boss. Ach. jx orig. pour PC. **Franck MARTIN, Lyonne, 03110 Cognat-Lyonne. Tél. : 70.56.53.03.**

Ach. orig. jx sur PC, env. liste et px. **Olivier SCHNOEBELEN, 44, grande Rue, 90200 Giromagny.**

Ach. DD Atari + mon. bon état, px réduit. **Frédi FENDRI, 2, rue Benjamin Raspail, 92240 Malakoff.**

Ach. rédacteur 3 + Showspec, petit px. **Grégory-Charles QUESNE, Lotissement du Château Saint-Jean-de-Folleville, 76170 Lellebonne. Tél. : 35.31.61.48.**

Ach. jx sur A500 env. listes. **Harold PENARROYA, 1, rue de l'Ile des Faisans, 64700 Hendaye.**

Ach. Abandone D. Places 2 pour 500, px : de 100 à 200 F. **Sébastien ROUBY, 25, rue Armand-Solvay, 54110 Dombasle-sur-Meurthe. Tél. : 83.45.44.39.**

Ach. ZX81 (pour pces). Vds MAC SE 40, vds Synthe Yamaha pss. 780. **Fabrice FRANCES, 16, allée du Vauclause, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.98.14.**

Ach. 4128 clavier bon état + nbx jx + util. + joys, px : 300 F. **Charles PYREE, 32, rés. les Saintes bât A4, 27139 Abymes-Guadeloupe. Tél. : 82.73.20.**

Ach. jx à bas px sur PC, env. listes et px. **Marc FRENILLOT, 88, rue de la Roquette, 75011 Paris.**

Ach. Might & Magic 3 sur Amiga, px : 200 F maxi. **Bertrand BARENGHIEN, 89, rue J.-B. Lebas, 59133 Phalempin. Tél. : 20.90.27.28.**

Ach. Pack GFA Basic 3,5 GFA 3.00 + livres toute doc. initiation à l'informatique et à la programmation ATR. **Angel PETEIRO, 51, rue Dutot, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.31.74.**

Ach. 100 F solution complète du jeu Uninvited. **Jean-François HUTH, 8, rue Pierre Dupont, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.55.39.37.**

Ach. jx GG, px : 150 F. Vds souris 5205 F, val. : 200 F, px : 100 F. Vds orx ST à 50 F. **Anthony BLICQ, 25, rue des Sculpteurs, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.23.34.23.**

Ach. program. orig. sur PC. Envoy. liste et propositions. **Fabrice MIRAS, Rte de Bagnols-Qu du Colombier, 83600 Fréjus. Tél. : 94.51.37.64.**

Cher. plans de Eye I et de Black Crypt et Codes de Eye II. **Lucas RUBATTU, 18, av. du 24 avril 1915, Parc Dessuard F, 1301 Marseille. Tél. : 91.87.38.54.**

Ach. Colonial Conquest, px : 500 F maxi sur STE ou STF. **Benjamin GROS, 1, Cité EDF du Paradis, 38520 Bourg-d'Oisans. Tél. : 76.80.16.07.**

Ach., ech. et vds logs Amiga 1200 env. listes, déb. acceptés. Ech. jx Néo-Géo. **Christophe PEKAR, 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.51.89.59.**

Ach. cartouches jx toutes consoles. Ach. ou éch. view Point. **Régis FORTUN, 14, rue de Charente, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.46.58.48 ou 40.46.94.37.**

Ach. pour Thomson MO6 impr. 80 col (PR90582 ou PR90600) + logs sur disk 3 1/2 ou K7. **Thierry LAVAUX, 6, rue du Loess, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.26.86.64.**

Cher. Drivers et doc. et codes pour impr. Oki Type 8220 A Ann. 82 pour A520 STE. **Jean-Jacques MEIGNOTTE, 247, rue Jean-Jaurès, 59590 Raismes. Tél. : 27.25.41.22.**

Ach. jx PC 150 F. Ch. contact sur RP. Ach. carte mère 486 DX. **Ardeshir THOUVENOT, 12, rue Téophile Roussel, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.75.76.**

Ach. A500 V. 1.3 + 1 MO + lect. ext. + MK3 + nbx jx, joys, px : 1 800 F. **Bertrand ROLLIN, 12, bd de Harbaux, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.45.03.52.**

ECHANGES

Ech. plans, Wargames, Stratégie et Simulation : A 500. **Damien PERROUAULT, 8, rue du Clos de la Vallée, 14860 Ranville. Tél. : 31.78.77.75 (le soir).**

Ech. MD + 2 man., 3 jx (Sorll, Sonic, WOI), contre Amiga, px : 600 F, tbe. **Youenn THIRION, 14, rue Pierre Loti, 29200 Brest. Tél. : 98.49.63.52.**

Cher. contacts pour vds, éch., jx, util. sur PC. **Fabrice URBAN, 6, rue de Marquette, 59118 Wambrechies. Tél. : 20.39.69.99.**

Ech. sur ST jx utils démos, env. liste. **François KRAETHER, 8, rue de Mérouée, 54790 Mancieulles. Tél. : 82.21.35.74.**

Vds cher. contacts sérieux et rapides sur PC 3 1/2 pour éch, utils et démos. Env. listes. **Fabrice HOUNY, Le Repaussat-Levant, 187, rue Marcel Pagnol, 30240 Grau-du-Roi. Tél. : 66.51.79.73.**

Ech. Compil orig. « The Dream Team » + « Alien Breed 92 » (val. : 400 F), contre « Civilization » (val. : 350 F) orig. **Emmanuel LEPAGE, 15, rue Paul Doumer, 54130 Saint-Max. Tél. : 83.20.09.28.**

Ech. STF + 400 jx + souris + joys + livres ctre MD + joy Pad + jx. **Régis PRAT, 19, place d'Anjou, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.13.54.01.**

Cher. contact pour éch. jx A500 et util. **Lucien PRONNIER, 60, rue Pierre Semard, 59552 Lambres-les-Douai. Tél. : 27.96.49.25.**

Ech. ou vds jx sur Amiga 600, 1200. Possède l'Arabian Nights, Battle Isle II, Data Street Fighter II). **Frédéric CRON, 67, bd d'Europe, 67210 Obernai. Tél. : 88.95.52.93.**

Ech. Softs sur PC : utils, docs, env. listes. **Bruno LOUBET, Rés. les Clos, rue M. Roux, 26100 Romans-sur-Isère.**

Cher. contacts sérieux et rapide sur PC pour éch. jx utils, envoy. listes. **Ludovic FAGE, Chemin Saint-Joseph, 30150 Roquemaure. Tél. : 66.82.62.58.**

Ech. jx util. & Educ. S/PC STE & A500, ach. Pistolet West-Phaser. **Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

Cher. contact pour éch. sérieux et durables sur A500 (1 mo), jx, démos, utils. **Benoît RINGUET, 132, av. du Général de Gaulle, 33450 Izon. Tél. : 57.74.78.09.**

Ech. jx, utils du A500 au A4000. **Frédéric TILLAC, 4, rue J-J Rousseau, 33185 Le Haillan. Tél. : 56.34.17.35.**

Cher. contact sur 1040 STE pour éch. jx. **Frédéric BOURU, 14, rue Villers Près, 55400 Buzy d'Armont.**

Ech. Lynx + Housse + 4 jx ctre NES + 3 jx ou GB + 4 jx, tbe. **Cyrille MITOUT, 22, cité Jules Ferry, 87410 Le Palais-sur-Vienne.**

Cher. contacts sur ST pour éch. utils et Music Cubase ou Pro 24. **Eric LOUIS, 2, square Frédéric Chopin, 51200 Epernay. Tél. : 26.54.50.96.**

Cher. contacts sur PS sur Istres, Fos, Martigues. **Christophe GUSTHIOT, 130, rue Max Bacharetti, 13270 Fosse-sur-Mer. Tél. : 42.05.13.37.**

Vds ou éch. jx util et démos sur Amiga. **Soc LAM, 42, rue de Belleville, 75020 Paris. Tél. : 43.58.49.02.**

PC cher. contacts pour éch. ach., env. liste. **Fabrice MOREAU, 11, bd Branbebourg, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.19.26.**

Cher. contacts sérieux et durables sur STE, pour éch. jx, utils, idées. **Richard THIBON, 8, rue Francisque Voytier, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.32.46.58.**

Débutante rech. contact sérieux et durable sur Amiga. **Céline SINISCALCHI, chemin de la Teyssonnière, 83470 St-Maximin-la-Ste-Baume.**

Vds, éch. nbx jx, démos, util., modules sur PC. Cher. applications Wave Blaster, Roland MT 32. **Fabrice SCHULLER, 5, rue Saint-Bruno, 67200 Strasbourg.**

Ech. jx PC (Underworld 2, Strike Commander...) et jx Atari (Another, Epic, Robocop 3...). **Frédéric HERISSE, Allée Madame de Bois le Comte, 37320 Esures. Tél. : 47.26.59.55.**

Ech. jx sur Amiga 1200. Env. liste. **Eric CHASSERY, 12, allée Louis Noguères, 78260 Achères.**

Cher. contacts sympa et durables sur A1200 pour éch. jx et démos. **Rafael PORTOLANO, 24, rue de Verdun, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.81.36.**

Ach. éch. jx, utils, Gif sur PC. **Ludovic CHIROL, 124, rue Abbé-Donnet, 69400 Villefranche.**

Ech. nbx jx pour A500 et 1200 contacts sympas. **Hubert CENDRE, résidence du Parc Entrée E 26290 Donzere. Tél. : 75.51.74.29.**

Amiga éch. démos, jdre 1 disk pour liste. **Pascal GUILLOT, Poste Restante, 06000 Nice.**

PC 486 DX 33 cher contacts pour éch. prog. jx util. 3"1/2, 5 1/4. **Jacky THIEBAUT, 35, rue Simon Dauphinot, 51350 Cormontreuil. Tél. : 26.05.87.26.**

Rech. contact sérieux et durable sur A500 pour éch., astuces, idées. **Nathalie BECARD, Au Pré Rond, Route de Vielve Rge, 21760 Lamarche-sur-Saone.**

Éch. nbx logs sur Amiga, contact sérieux et Sympa. **Johannes ROGER, 37, allée Théodore Dubois, 51200 Epernay.**

A500, 600, 1200 éch. jx, utils. Cher. contacts sérieux. **Bernard BARANOWSKI, 7, rue Marcel Cachin, Appt 2, 62210 Avion.**

Éch. MD ou NES + 2 jx, contre Amiga + souris. **Yann GUIGUE, 291, rue Prosper Convert, 01440 Viriat. Tél. : 74.25.12.64.**

Cher. contacts PC 486 éduc. divers. **J-M. WIBART, 16, rue Prarond, 80100 Abeville. Tél. : 22.31.28.39.**

Ech. jux orig. sur Atari : Transartica contre Epic. **Nicolas LIEUREY, La Pomme d'Or, 50680 Moon-sur-Elle. Tél. : 33.05.89.41.**

Ech. musiques, images, démos sur PC. Cher. contacts sér. durables et rapides. **Marc BARRETT, 2, rue de Bruxelles, 67000 Strasbourg.**

Ech. jx sur Amiga, début. acceptés. **Ludovic BOUCHART, 3, cité Floris, 62350 St-Venan. Tél. : 21.27.38.63.**

PC cher. contacts ts pays. **Benoit LANGRAND, 191, rue d'Alésia, 75014 Paris.**

Cher. contacts sérieux et rapides sur ST pour éch. jx, util., vds Explora 2 (Orig., bte + notice) tbe, px : 100 F. **Christophe JEUSSET, 32, rue d'Angleterre, 35200 Rennes. Tél. : 99.51.65.08.**

Ech. jx PC ctre jx ou BD Marvel (Strange, Titan, etc). **Michael ESCHKIND, La Chouannerie, 26770 Taulignan. Tél. : 75.53.54.01.**

Éch. A500, éch. jx, utils. Env. liste. **Bruno HAMEL, 9 bis, rue Pasteur, 93330 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 43.08.68.47.**

Cher. contacts spour éch. sur Mac (jx, utils) Dompub et orig. Env. liste. **Olivier VUILLEMIN, 28, rue du Pic du Lanoux, 31500 Toulouse.**

Ech. jx sur A500 Plus. Liste sur demande. **Eric LHOTE, 8, allée des Chênes Vert, La Maurelette, 13015 Marseille.**

Ech. jx et utils sur PC 3"1/2. **Yoann JANVIER, 8, allée Watteau, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.27.30.78.**

Ech. jx sur ST. Env. liste. **Laurent GACHON, Lieu Dit Buffevent Villeneuve de Marc, 38440 St-Jean-de-Bournay. Tél. : 74.59.97.17.**

Ech. moni. coul. ST Stéréo ctre mon. coul. péritel. **Nicolas HESSE, 6, route de Mussy, 57220 Condé Northen. Tél. : 87.79.22.21.**

PC Cher. contacts jx et utils. **Hervé ANDREO, 159, bât D, avenue de la Timone, 13010 Marseille. Tél. : 91.94.20.28.**

Cher. contact sérieux sur Amiga. **Romain LEOTTI, 13, rue du Canal, 64270 Salies-de-Bearn. Tél. : 59.65.06.71.**

Ech. idées et programmes pour Macintosh. **Vincenzo VIDILI, Corso Grosseto, 62 Torino 10148 Italia.**

Ech. ou vds jx et Shareware sur PC. Cher. Shareware et Freeware sur PC. Ach. ASC n° 1, 2, 3. **Laurent BOUMEDDANE, 3, rue Guynemer, 92700 Colombes.**

Ech. DP et Sharsware Contre orig. MSX CP/M Dos Philips Spetra Vidéo MSX 1 et 2, MS DOS 3.30. **Pierre SOGHO, La Glière, 73240 Saint-Genix-Guiers.**

Ech. jx sur 520 ST sér. et durables et vds jx ZX Spectrum 48 et 128 K à 30 F + ST Epic, Alberville : 100 F pce. **Cédric LABRE, 36, place du Général de Gaulle, 59310 Beuvry-la-Forêt.**

Ech. jx PC. **Jérôme ANDRE, 105 b, rue du 4 Septembre, 26000 Valence. Tél. : 75.56.57.09.**

Ech. jx sur A500. Env. liste. **David THOMAS, 20, rue du 8 Mai, 62143 Angres.**

PC 486 D x 33 éch. jx 3" 1/2 avec docs. Env. liste + 1 disk HD. **Didier JANER, 37, boulevard des Ecoles, 2e étage, 31370 Rieumes.**

Cher. contact sur PC, SNES, S.Nintendo). Déb. acceptés. **Thomas ROTSZYLD, Chemin de Fourque, 11300 Limoux/Pieusse. Tél. : 68.31.34.32.**

Ech. ou vds jx. **Franc SOTO, 18, rue JM Capendeguy, 34500 Béziers.**

Cher. contacts sérieux sur PC 3"1/2 5"1/4. Ech. ou vds jx. Poss. Alone, F1GP, Flashback, KGB, UW2, Dune 2. Rech. 3D Studio. **Guillaume FAITY, 62, rue de l'Egalité, 21 La Flèche, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.44.52.73.**

Jx PC orig. Darkseed Elvira 2 Strike Commander contre Flasbach et jx d'aventure (VF). **Jean-Philippe COSSON, 4, place de la Fontaine, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.16.21.33.**

Ech. ou vds PC jx OR/ EOB3, SQ5, Siège A-Traiw, F19, Xwing, Dunez, Civilization, Rrtycoon, 150 F pce. Cherc. contact. **Olivier LAURENT, 3, rue de la Cigale, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.97.86.**

Ech. dessins SVGA, Démos, Freeware, musique sur 386 ou 486. **André KOESTEL, 110, rue des Tuiles, 67120 Ergersheim. Tél. : 88.38.58.85.**

PC, AM cher. contacts pour éch. sympas. Début. acceptés. **Stéphane FOULON, 11, rue Pierre Lavergne, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (W.E.).**

Ech. sur STE 520 jx, utils, musique. **Ludovic MAUGUIN, 7, rue Claude Matrat, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.38.27.48.**

PC cher. contacts sérieux et rapides pour éch. jx et utils. **Stéphane BELLIER, 13, allée d'Anjou, 93330 Neuilly-sur-Marne.**

PC 486 cher. contacts sympa pour éch. divers. **Jean-Louis DUBREUCQ, 24, rue Croix Rouge, 62190 Lillers.**

Cher. contact sur Amiga 500/1200. Pour éch. utils et démos. **Franck DE PIENNE, 4/2, rue Albert Camus, 59160 Lomme.**

Éch. jx sur Atari 1040 ST/STF. **Rginhold WASMER, BOurgeoisie 14, 1950 Sion.**

Ach. éch. jx sur Amiga 1200, ach. planches de Spirtes. **Regis WASYLEC. Tél. : (16-1) 60.46.28.06.**

Ech. jx A500. Cher. contact sér. et durables. Env. liste ou tél. **Gérard DESPRES, 34, rue de la République, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.23.50 ou Tél. : (16-1) 40.73.26.99 (ap. 17 h 30).**

Cher. contacts PC 3"1/2 pour éch. jx et utils. Env. liste. **Joachim BAUDET, Les Cours, 86120 Beuxes. Tél. : 49.98.71.40.**

Éch. ou vds sur Amiga (Début bienvenus). Env. tbre. **Fabien GAILLARD, 8, rue Blanchard, 17320 Marennes.**

C64 Disk. cher. contacts sympas et sér. pour éch. durables, jx et utils et Démos. **Michel CLERC, 3, rue de la Marne, 68150 Ribeauvillé.**

A500 cher. contacts sérieux pour éch. jx, utils et docs. Env. liste sur disque. **Maurice FAIVRE, 6, rue de Lamartine, 40220 Tarnos.**

Ech. mon. 1083 S + A500 1 mo + souris + 50 jx contre mon. SVGA, tbe. **Jérôme GIANI, 39, rue de Kerjestin, 29000 Quimper. Tél. : 98.53.79.38.**

Ech. jx sur PC. **Fabrice HOUNY, Le Repausser-Levant Bar, appt. 187, 30240 Le Grau du Roi. Tél. : (16-1) 66.51.79.73.**

Cher. contact sérieux pour éch. éducatifs et util. divers sur STE. **Patrick RAYNAL, Gondières, 58000 Saint-Eloi.**

Ech. sur Amiga jx utils docs contacts sérieux durable. **Philippe CARRENO, 82, rue Hortense, 33100 Bordeaux Bastide.**

Cher. contact sur PC 3"1/2 pour éch. jx, utils. Env. Listes ou tél. **Bruno LEFEBVRE, 203, rue Desaix, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 64.97.09.97.**

Rech. contact sympa pour éch. sur PC. **Allan LEROUX, 3, place de la Résidence Anotera, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.52.63.**

Cher. contact sur Falcon 030. **Pierre BAUDRALLO, 5, allée du Parc, 31320 Vigoule. Tél. : 61.73.12.30.**

Ech. jx et utils sur PC 486. Cher. contacts sérieux et durables. **Florent NOLOT, BP 27, 80550 Le Crotoy.**

Ech. A600 + lect. ext. + nbx jx contre PC de même valeur. **Linda MALET, Bt B Appt. 30, Cité des Gilleries, 85340 Olonne-sur-Mer.**

Ech. jx A1200 + utils, vds Scanner à main NB64, px : 700 F. Cher. contact sérieux. **Christophe LOUMAN, 1, rue des Plants Verts, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 34.43.12.33.**

Rech. Flashback sur ST faire offre. **Philippe ROUESTE, 20, rue Baudelaire, 80300 Albert. Tél. : 22.74.79.29 (ap. 18 h).**

Cher. contacts durables et sur Atari Falcon 030 pour éch. DP, démos, conseils, astuces. **Christophe BRAY, 7, rue de Voves (Le Gord), 28000 Chartres. Tél. : 37.28.01.95.**

A500 : éch. jx, utils, démos sur A500. Rech. Bombjack I et II. Env. liste. **Michel LALANNE, 2, au bourg, 40120 Maillères. Tél. : 58.51.61.48.**

Ech. jx sur PC 3" 1/2 et 5 1/4 : Poss Sleepw, SF2, Cool World, Xwing, Curse, Monkey 2, VF, KQ6 VF, Manager, etc. **Sébastien CHANTELOT, 2, cité des Sports, 31270 Cugnaux.**

Ech. logs PC ts formats env. listes. Vds Old Revues Info + orig. K7 C64 + Matos Atari 800 XL. **Fred SAFAR, 5, rue du Pré Ferray, 27180 Arnières-sur-Iton. Tél. : 32.39.28.03.**

Ech. jx et utils sur 520 STE déb. bienvenus. Env. liste. **Bruno DERIN, 417, rue des Pièces de Lugny, 77550 Moissy-Cramayel.**

PC cher. contacts sérieux pour éch. **Laurent VOYER, 19 bis, rue Noyer Mulot, 95130 Franconville.**

PC cher. contacts sympas pour éch. jx, images, Co-Rom... **David TELLER, 5, rue Victor Considérant, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.35.25.64.**

Sur PC 312 Xwing orig. contre Rex Nebular VF. Monkey Isl 2 contre Operation Stealth ou civilization. **Frédéric ABUSSAN, 7, rue des Agnettes, BP 38, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.93.57.00.**

Ech. 15 jx PC (X Wing, Commanche...) + 4 raquettes tennis + 2 montres contre Néo Géo + 2 jx : F Fury 2 et Wheros 2. **69510 Soucieu en Jarrest. Tél. : 78.05.51.17.**

Cher. contact sympa pour éch. jx, utils, sur 386 et 486. **Ghislain SILLAUME, 1, rue de la Mine, 54640 Tucquegnieux. Tél. : 82.21.34.96.**

Cher. contact sur ST jx, musique, chansons et éditeur pour Korg 01/W et Gem WS1. **Imed KANOUN, 4, cité El-Maaref, El-Bustan. 3002-SFAX Tunisie.**

A200 rech. contacts pour éch. jx DP, démos, sources utils. et aides pour jx. **Fabian TISSIERES, rue des Vergers, CH 1958, St-Léonard Suisse. Tél. : 027.31.21.84.**

Vds jx sur Amiga et ST à bas px. **Alexandre MANGILI, BP 28, 69280 Marcy l'Étoile.**

Rech. contacts sur Atari 1040 STE pour jx. **Nicolas PARDIEU, 86, rue François Brasme, 62160 Bully-les-Mines.**

Ech. jx ST Epic Gobliins 2, Maupiti, Isl Mig 29 ou Compils contre Transarctica ou Bat 2. **Benjamin VENTALON, 13, rue de Couloubreyt, 07200 Aubenas. Tél. : 75.93.52.83.**

Cher. contacts sur A1200. **Laurent LEPAGE, 32, bd des Provinces, 69110 Sainte-Foy-les-Lyon. Tél. : 78.36.31.52.**

Cher. contacts sur Amiga 500 et 1200 pour éch. jx. **Arthur FONSECA, 58, rue Saint Blaise, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.85.94.**

Vds ou éch. jx PC, cher. contact. **Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.25.41.**

Cher. contacts sympas sur Amiga et A1200. Vds jx. Env. liste. **Jean-Philippe PETIT, 11, chemin de la Mauratière Le bois d'Amourette, 17300 Rochefort.**

Ech. jx sur Apple 2C avec doc. **Jean-Philippe HAMMER, 15, rue Tarade, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.33.45.**

Ech. sur STE jx utils, contacts sérieux. Env. liste. **Bruno DERIN, 417, rue des Pièce de Lugny, 77550 Moissy-Cramayel.**

Ech. ts logs ayant un rapport avec la musique : composition, édition, tracker, volume d'instrument ST etc... sur A500. **Tél. : 94.14.09.82 (le soir).**

Ech. jx PC et utils, contacts sérieux. **Richard DEHAINAULT, 28, les Jonquilles, 76340 Blangy-sur-Bresle. Tél. : 35.93.35.69.**

Rech. contact sympa et rapide pour éch. jx et util. sur PC. **Alexandre BLAGUIERE, Apt. 22-2, av. J-Monnet, 31520 Ramouille. Tél. : 61.73.46.72.**

CLUBS

Vds éch. ach. DP sur ST Et Amiga. Liste STE contre 10 F en timbres cherches images GIF/JPEG/RAN/IFF... **Sébastien CROES, 14, rue de Bailleul, 59200 Tourcoing.**

Rech. contacts Falcon pour éch. informations et logs. **Grégory PLANCHON, 2, rue du Moulin à Vent, 51200 Epernay.**

Club ST vend Dompubs à 5 F, Hard copieur Blitz v. 3.03 160 F, lect. disquettes 5 1/4 pour ST av com. 500 F. The Computer's Dompubs club. **Laurent MATHOUT, 1, rue Alix Marquet, 58700 Premery. Tél. : 86.37.95.58**

Cher. contacts sur Falcon 030 dans la CEE. **Stéphane RAYNAUD, 1, rue de l'Ecole, 11250 Verzeille. Tél. : 68.69.40.92**

Cher. contact sur MSX C64/128 CPC et TO/MO pour création Fanzine sur 8 bits only. **Pierre SOGNO, La Gliere, 73240 St Genix Guiers.**

Cher. Coders (assembleur), musiciens, graphistes, pour demos sur Amiga env. réalisations. **Nicolas DAIRE, 2, Rés. Cantelnau-le-Lez.**

Warrior Groupe de démo recher. graphiste codeur et musicien pour création intro slideshow (Amiga). **Jean-Noël GAROT, 10, rue Philippe Dusonchet, 74100 Annemasse. Tél. : 50.38.49.24**

Les meilleurs log du DP Pour Atari à prix sympas CAT contre timbre 8 frs. **DP DIFFUSION, 10, rue Vergeron, 38430 Moirans.**

Club Amiga vds DP à 5 F à 9 F!! env. 1 timbre à 4,20 F pour liste. **The computer's Dompubs Club, Les Marechaux du Sud, 03340 Nevilly le Real France. Tél. : 70.43.82.00**

Club gratuit PC/Amiga rech. membres début acceptés vds éch. jx utils. **Club CHANTELOUBE, AP, 38, Gutenberg, 1, rue Dixmude, 21000 Dijon.**

Groupe sur Amiga recher. Coder Musicien et Grafx + contacts pour projets démos Fanzines et autres. **WOLF-HOUNDS, BP 67, 17204 Royan Cedex.**

Dom. pub. sur PC, env. disk 3,5' + 2 timbres à 2 F 50 pour catalogue... **Wlodarczyh FRANCKY IV, 4, cité des Retraites, 62320 Bois-Bernard.**

Fanzine : Amiga Dreams (tests, astuces...) env. 4 timbres à 2 F 50. **Mathieu BLENET, 3, allée du Bocage, 44240 La Chapelle sur Erdre. Tél. : 40.37.71.98**

Le Top du DP Amiga 2.0/3.0! Catalogue sur disquettes contre 7,50 F tbres DP en cadeau de bienvenue. **Axia DIFFUSION DP, 152, rue de By, 77810 Thomery.**

Demomakers : rejoignez un club européen — quelque soitt votre niveau — éch. d'idées et d'astuces. **Amiga EIV, 27, quai Olida, 67540 Ostwald.**

Le groupe Kreators cherche codeur en ASM pour création démo Suisse uniquement! **Erik GUGLIANDOLO, Vignolants, 29, 2000 Neuchatel, Suisse. Tél. : 0.38.24.47.23**

Association syntax error edité Fanzine 12 pages PC-Atari, env. 4 timbres. **Jean-Christophe BALSAN, 78, rue d'Italie, 13006 Marseille.**

Amiga Dreams n° 2 : DSS, Body Blows, Chaos Engine... Oxyd à gagner! env. 4 timbres à 2,50 F. **Jérôme SENAY, 66, rue du Bois Herce, 44100 Nantes.**

Env. vos meilleurs dessins amateur ou professionnel à Yousch le nouveau fanz. qui vous édite. **Nicolas LOAEC, 195, rue de Kerabec, 29800 Landerneau. Tél. : 98.85.38.34**

Diffuse 700 démos et utils DP sur Amiga, liste ctre 1 DK + timbre. **Stéphane THULLIER, 9, rue Georges Basquin, 59810 Lesquin.**

TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 22 61.
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacer les 4 derniers chiffres du standard par le numéro du poste entre parenthèses.

Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Guillaume Le Pennec (2194)

Secrétaire de rédaction
Annick Chollat (2189)

Première maquettiste
Christine Gourdal (2191)

Maquettiste
Olivier Mourgeon (2188)

Photographe
Eric Ramaroson (2211)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro
Noëlle Béronie, Pascal Blanché, Daniel Clairet, Vladimir Clausse, Florence Cotté, Laurent Decombe, Laurent Defrance, Serge D. Drun, Elisabeth Estevens, Morgan Feroyd, Raphaëlle Gras, Julien Guerbé, Thierry Guilard, Jacques Harbonn, Julien Houiller, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Piotr Korolev, Marc Lacombe, Alain Lambert, Bruno Marie, Olivier Martinerie, Dogue de Mauve, Marc Menier, Fabrice Mérillon, Brigitte Najac, Bruno Roitel, Spirit, Vic Ventura, Emmanuel Vigier.

Rédacteurs-Réviseurs :
Nathalie Roy-Reuiller, Lionel Barcilon.

MINITEL 3615 TILT et 3615 TCPLUS
Marie Poggi et François Julienne (2878).

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Nathalie Tessler (2204)

Chefs de publicité
Claudine Lefebvre (2202)
Stéphanie Bonnard (2201)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé (28 56)

Vente (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stefanesco, Directeur Général,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 13 90.

Abonnements
Tél. : (1) 64 38 01 25.
France : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 315 F (TVA incluse).
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 562 F
Étranger (train, bateau) : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 428 F.
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 788 F
(tarifs avion : nous consulter).
Adressez votre règlement à l'ordre de TILT à TILT, B.P. 53, 77932 Perthes cedex
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 2 600 FB.
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 4775 FB
Payable par virement sur le compte de Diapason
à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Marcella Briza (2161)

Directeur Administratif et Financier
Marie-Paule Weiss (2283)

Fabrication
Marc Rigon (2375)
Huguette Grimonprez (2418)

Éditeur
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
TILT DSNC au capital de 4 399 500 F.
Principal associé : EM-IMAGES S.A.
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de publication :
Francis Morel

Directeur délégué :
Patrick Cau

Tirage de ce numéro : 135 000 exemplaires.

Dépôt légal : 2e trimestre 1993
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Complétez votre collection

BANCS D'ESSAI

DOSSIERS

CHALLENGES

HITS (TESTS)

Trex Warrior (Amiga)	N° 98, p. 68
Trex Warrior (ST)	N°104, p. 60
Troddlers	N°106, p. 86
Trolls	N°111, p. 56
Utopia	N° 95, p. 80
Verytex	N° 91, p. 57
Vroom (Amiga)	N°101, p. 60
Vroom Multi-player	N°114, p. 87
Vroom	N° 94, p. 50
Walker	N°113, p. 80
War in the Gulf	N°116, p. 96
Wardner	N° 92, p. 51
Whale's Voyage	N°116, p. 82
Wing Commander 2	N° 95, p. 60
Wing Commander : Secret Missions 2	N° 92, p. 52
Wizkid	N°104, p. 56
Wolfchild	N° 99, p. 46
Wolfenstein 3D	N°105, p. 58
Wordtris	N°104, p. 70
World Class Chess	N° 99, p. 58
World Class Rugby	N° 98, p. 65
Wreckers	N° 93, p. 64
WWF	N° 98, p. 64
Xenobots	N°113, p. 98
Yeager Air Combat	N° 93, p. 52
Zero Wing	N° 93, p. 53
Zool 1200	N°113, p. 90
Zool	N°106, p. 70

SOS AVENTURE (LES MAITRES DE L'AVENTURE)

Eternam	N°103, p.110
Abandoned Places 2	N°115, p.108
Adventures of Robin Hood, The	N° 94, p.104
AGE	N° 96, p.105
Alone in the dark	N°107, p.124
Amazon : Guardians of Eden	N°108, p.136
Amberstar	N°108, p.126
Another World	N° 96, p.112
Armaeth 1	N° 93, p.116
Bandit Kings of ancient China	N° 93, p.110
Bard's Tale Construction Set	N°100, p.147
Bargon Attack	N°104, p.115
Bat 2 (Amiga)	N°105, p.122
Bat 2 (PC)	N°107, p.132
Batman returns N°112, p.112Battle Isle	N° 94, p.102
Betrayal at Krondor	N°116, p. 100
Betrayal	N° 90, p.107
Black Crypt	N°100, p.143
Blade of destiny, Realms of Arkania	N°113, p.102
Campaign	N°108, p.116
Centurion, Defender of Rome	N° 92, p.104
Champion of the Raj	N° 92, p.106
Chevalier du labyrinthe, Le	N°102, p.113
Civilization (mac)	N°113, p.110
Civilization	N° 98, p.103
Civilization	N°114, p. 118
Cobra Mission	N°116, p. 110
Conan the Cimmerian	N° 96, p.110
Conquest of the Longbow	N° 98, p.113
Croisière pour un cadavre	N° 93, p.117
Dark Half	N°111, p.112
Dark heart of Uukrul	N° 91, p.106
Dark queen of Krynn	N°105, p.118
Dark Seed	N°102, p.116
Darklands	N°105, p.124
Death Knights of Krynn	N° 91, p.108
Dune 2	N°111, p. 98
Dungeon Master (PC)	N°106, p.134
Eco Quest	N°102, p.120
Elvira 2	N° 99, p.106
Eric the unready	N°112, p.104
Eye of the Beholder 2	N° 99, p.101
Eye of the Beholder 3	N°115, p.104
Eye of the Beholder	N° 90, p.104
Fascination	N° 96, p.118
Fate-Gates of dawn	N° 95, p.127
Freddy Pharkas	N°115, p.114
Frederick Pohl's gateway	N°105, p.116
Full Metal Planete	N°110, p.114
Heart of China	N° 93, p.106
Heimdall	N° 96, p.107
Hero Quest	N° 92, p.107
Hero Quest	N°100, p.149
History Line 1914-1918	N°108, p.124
Hook	N°104, p.112
Hunter	N° 93, p.114
Inca	N°110, p.104
Indiana Jones and the Fates of Atlantis	N°112, p. 97
Ishar	N°103, p.120
Ishar	N°115, p.122
Journeyman Project	N°115, p.118
KGB	N°106, p.138
King's Quest 6	N°108, p.112
King's Quest VI (Mac)	N°116, p. 114
Kyrandia	N°106, p.128
Laura Bow 2, The dagger of Amon Ra	N°105, p.112
Leather goddesses of Phobos 2	N°106, p.136
Legacy, The	N°108, p.128
Legend (Amiga)	N°104, p.120
Legend (PC)	N°102, p.118
Legend of darkmoon, The, Eye of the beholder 2	N°104, p.118
Legens of Valour	N°108, p.132
Leisure Suit Larry 5	N° 95, p.125
Les Manley in : lost in L.A.	N°101, p.130
Lord of the Rings Vol.2, The two towers	N°105, p.120
Lost files of Sherlock Holmes, The	N°106, p.131
Lost in time	N°115, p. 98
Lost secret of the rainforest	N°114, p. 108
Lure of the temptress	N°102, p.110
Magic candle 3, The	N°114, p. 116
Martian Memorandum	N° 96, p.116
Maupiti Island	N°101, p.126
Megalo Mania	N° 93, p.108
Megatraveller 2 : Quest for the Ancients	N° 98, p.109
Mercenary 3 : The Dion Crisis	N°100, p. 46
Might & Magic 3, les îles de Tera	N°114, p. 112
Might and Magic 3 (Amiga)	N°103, p.122
Might and Magic 3 (PC)	N° 95, p. 23
Might and Magic Clouds of Xeen	N°107, p. 28
Might and Magic V	N°116, p. 116
Monkey Island 2	N° 99, p.104
Moonstone	N° 94, p.106
Nippon Safes inc.	N°113, p.106
Nobunaga's Ambitions 2	N° 93, p.113
Phantasy Star 3	N° 95, p.122
Planet's edge	N°103, p.118
Police Quest 3	N° 98, p.104
Pools of Darkness (Amiga)	N°103, p.114
Pools of Darkness (PC)	N° 95, p.121
Quest for Glory 3	N°108, p.118
Return of the Phantom	N°116, p. 106
Rex Nebular and the gender bender	N°107, p.122
Ringworld, Revenge of the patriarch	N°112, p.100
Rome Ad 92	N°111, p.108
Shadow of the comet	N°112, p.108
Shadow Sorcerer	N° 95, p.126
Shadowlands	N°101, p.128
Sherlock Holmes	N°104, p.122
Shortgrey, The	N°110, p.108
Sim Ant	N° 98, p.111
Simpsons, The : Bart VS the Space Mutants	N° 94, p.100
Space 1889	N° 98, p.108
Space Quest 4	N° 90, p.106
Space Quest 5 : the next mutation	N°112, p. 92
Spaceship Warlock	N°110, p.100
Star Trek	N°101, p.122
Starlegions	N°110, p.112
Storm Master	N° 99, p.103
Summoning, The	N°108, p.122
Super Hydlide	N° 83, p.146
Suspicious Cargo	N° 96, p.106
Task Force 1942	N°108, p.140
Transarctica	N°111, p.115
Treasure of the savage frontier	N°103, p.116
Ultima 7	N°100, p.140
Ultima 7 the Forge of virtue	N°107, p.134
Ultima Underworld 2, Labyrinth of worlds	N°111, p.104
Ultima Underworld	N°100, p.137
Veil of darkness	N°114, p.102
Waxworks	N°108, p.120
Ween the Prophecy	N°107, p.130
Willy Beamish (MAC)	N°106, p.140
Willy Beamish	N° 98, p.106
Wizardry 6 : Bane of the Cosmic Forge	N° 91, p.104
World of Adventure 2 : Martian Dreams	N° 93, p.111
Worlds of Legend	N°115, p.112

HORS SERIES

Guide 1992	N° 97H
PC Review	N° 3
PC Review	N° 4
Super Plus	N°1H
Tilt Guide 1993	N°109H

SOLUTIONS

Addams Family	N°107, p.142
Alone in the dark	N°111, p.125
Another World	N°105, p.131
Bargon Attack	N°107, p.140
Bat 2 N°105, p.140Chaos strikes back	N° 99, p.108
Conquests of the Longbow	N°101, p.153
Croisière pour un cadavre	N°102, p.133
Dark Seed	N°108, p.145
Dune	N°108, p.144
Elvira, Mistress of the Dark	N° 92, p.112
Eternam	N°106, p.142
Eye of the Beholder	N° 93, p.124
Eye of the Beholder 2	N°103, p.124
Fascination	N°108, p.152
Fétiche maya	N° 76, p.116
Flashback, les plans	N°113, p.112
Flashback, les plans 2ème	N°114, p. 120
Geisha	N°108, p.148
Gobliiins	N°103, p.134
Heart of China	N°105, p.142
Hook	N°112, p.130
Indiana Jones et la dernière croisade	N°102, p.124
Indiana Jones (Indy 4), The fate of Atlantis	N°105, p.126
	N°110, p.116
King's Quest 5	N°101, p.138
King's Quest 6	N°111, p.118
Leisure suit Larry 3	N° 89, p.112
Lemmings (codes)	N° 91, p.113
Loom	N° 90, p.113
Lord of the ring	N°104, p.124
Lord of the ring, complément	N°110, p.126
Lure of the Temptress	N°107, p.136
Maniac Mansion	N° 95, p. 32
Maupiti Island	N°100, p.155
The Maze Echo	N°108, p.150
Might and Magic 3	N°110, p.122
Monkey Island 2	N°101, p.134
Operation Stealth : Secret Defense	N° 87, p.120
Out of the Blues Brothers	N°100, p.152
Police Quest 2	N° 95, p.133
Police Quest 3	N°100, p.160
Populous	N° 79, p.110
	et 80, p. 120
Prince of Persia	N°95, p. 130
Quest for Glory 3	N°112, p. 116
Rex Nebular	N°112, p. 128
Robocop 3	N°107, p.145
Secret of the Monkey Island	N°94, p. 110
Shadow of the Beast	N°75, p. 106
Space Quest 2	N°113, p. 120
Space Quest 3	N°90, p. 110
Space Quest 4	N°110, p. 124
Ultima 5	N°98, p. 116
Ultima 6	N°88, p. 114
Ultima 7	N°105, p. 128
Ultima Underworld (en attendant la solution)	N°105, p. 138
Underworld 2, les plans 1	N°114, p. 124
Underworld 2, les plans 2	N°115, p. 124
Underworld 2, les plans 3	N°116, p. 122
Wenn	N°110, p. 129
Willy Beamish	N°111, p. 127

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt* Service abonnement
BP 53, 77932 Perthes Cedex

Vous pouvez également vous procurer ces numéros à *Tilt* à l'accueil : 9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris

Attention, les premiers numéros jusqu'au 74, et les numéros 77 et 78 sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

____

____

Nombre de numéros ☐

Somme totale ☐

Je vous adresse la somme de 32 F pour chaque numéro par :

chèque ☐ **mandat** ☐ **à l'ordre de *Tilt*.**

NOM : ______________________________

Prénom : ______________________________

Adresse : ______________________________

____

Code postal : ______________________________

Ville : ______________________________

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : ☐☐☐☐☐☐☐☐
(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

Délai d'expédition : 6 semaines.



ACTION ■■■
PLATES-FORMES
SIMULATION ■■
AVENTURE ■
ROLE
REFLEXION ■
SPORT
3D

PC

COMMENT DECRIRE LE PLAISIR INTENSE QUE PROCURE *X-WING* ? CE JEU EST VRAIMENT SUPERBE !

78% — **GRAPHISMES**
S'ils n'égalent pas ceux de *Wing Commander*, les graphismes de *X-Wing* sont néanmoins réussis...

85% — **ANIMATION**
Moins détaillée que celle de son concurrent, elle est aussi beaucoup plus fluide et rapide...

85% — **MUSIQUE**
Tous les grands thèmes de *Star Wars* sont présents. De la grande musique ! ...

90% — **BRUITAGES**
Bien qu'ils manquent un peu de voix digitalisées, les bruitages de *X-Wing* sont proches de la perfection...

75% — **PRISE EN MAIN**
La manipulation est au départ assez complexe mais on s'y fait rapidement...

75% — **JOUABILITE**
Attention, le contrôle au clavier est désastreux, et à la souris ce n'est guère pratique. Reste le joystick...

90% — **DUREE DE VIE**
En première estimation, ce jeu propose au minimum 100 à 200 heures de vol...

Difficulté: M (Moyen) | Joueur: 1 | Prix: D



TOP

- Ce jeu est l'exemple parfait d'une aventure action rondement menée de main de maître. Rien n'est laissé au hasard ...
- La 3D isométrique apporte un plus indéniable...

FLOP

- Impossible de jouer sur une machine d'entrée de gamme. Ce jeu nécessite toujours un matériel très costaud...
- Des bugs énormes dans l'affichage des sprites...

SYSTEME DE NOTATION

A nouvelle formule, nouveau système de notation. Nous avons choisi d'abandonner la notation sur 20 au profit des pourcentages qui permettent une évaluation plus précise des jeux testés. Vous trouverez ici toutes les explications, ainsi que le barême que nous utilisons.

TYPE DE JEU

Désormais, les jeux micro sont de plus en plus complets et mélangent une multitude d'ingrédients (action, aventure, 3D, simulation). Pour éviter de leur coller une étiquette réductrice, nous avons choisi d'indiquer pour chaque titre les "ingrédients" qui le composent (sur une échelle de 1 à 3 points pour indiquer la quantité). Par exemple : un jeu comme *Tetris* aurait 3 points de réflexion et 1 point d'action.

INTERET (NOTE GLOBALE)

La note d'intérêt est la plus importante, notre verdict final sur le jeu. C'est généralement sur l'intérêt que vous vous baserez pour savoir s'il faut ou non acheter. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes. *Tetris*, doté d'un graphisme et d'une animation sommaire, n'en est pas moins un grand classique.

PRISE EN MAIN

La note de prise en main est là pour évaluer la prise de contact avec le jeu. Comment est le packaging ? La notice est-elle complète et en (bon) français ? Est-on accroché tout de suite par le jeu ou faut-il y jouer longtemps avant de l'apprécier ?

GRAPHISMES

Avec les graphismes, nous notons le soin apporté aux dessins, la finesse des détails, l'utilisation des couleurs, etc. Evidemment, l'appréciation peut varier selon les goûts de chacun et la machine utilisée mais cela donne une idée de la qualité visuelle d'un jeu.

ANIMATION

L'animation caractérise le dynamisme général du jeu. Est-ce que le jeu "vit" devant nos yeux ? Comment est le scrolling (s'il y en a) ? Les mouvements des sprites sont-ils réalistes et fluides, ou bien grotesques et saccadés ?

MUSIQUE

La musique est-elle bonne ? Accompagne-t-elle bien l'action ? Ressemble-t-elle à une symphonie ou doit-on se contenter de quelques bip-bip mis bout-à-bout ?

BRUITAGES

En termes de bruitages nous notons autant la variété que la qualité des effets sonores qui accompagnent le jeu. Les bruitages sont-ils réalistes ou drôles ? Correspondent-ils bien à l'action ?

JOUABILITE

La jouabilité évalue la facilité avec laquelle on utilise le jeu. Le maniement est-il instinctif et bien conçu ou nécessite-t-il de mémoriser 42 touches et de manier un second joystick avec les pieds ?

DUREE DE VIE

La note de durée de vie donne une estimation du temps qu'un joueur moyen passera sur le jeu avant de le terminer (ou de s'en lasser). Cela permet de savoir si vous en aurez ou non pour votre argent.

DIFFICULTE

Cette icône vous permet de connaître le niveau de difficulté du jeu : Facile, Moyen, Difficile ou Variable (lorsque vous pouvez choisir vous-même ou que le jeu s'adapte à votre talent).

JOUEURS

Cette icône vous indique le nombre de joueurs qui peuvent participer simultanément au jeu ou se mesurer les uns aux autres (pour un wargame, par exemple).

PRIX

Donne une idée du prix du logiciel (qui peut varier d'une boutique à une autre).

BAREME DES NOTES

90 %-99 %
Attention, chef-d'œuvre ! Pour peu que vous aimiez le genre, tous les jeux au-dessus de 90% peuvent être achetés les yeux fermés. Au-delà de 95%, le titre devient une référence (*Dungeon Master, Tetris, Lemmings, Civilization*).

80 %-89 %
Un très bon jeu et certainement l'un des meilleurs investissements du moment. Les softs comme ça ne courent pas les rues. Si vous êtes un amateur, précipitez-vous dessus !

70 %-79 %
Voilà un bon jeu qui vous fera passer d'agréables moments. Certes, ce n'est pas un must mais ses qualités le distinguent de la masse des autres softs du même type.

50 %-69 %
Ce jeu est moyen et son achat ne se justifie que si vous êtes un fan irréductible du genre. Mais attention, vous risquez d'être déçu !

30 %-49 %
Soyons clairs : à ce stade-là, le jeu est carrément mauvais. Si vous l'achetez quand même, il ne faudra vous en prendre qu'à vous-même !

1 %-29 %
Quelle horreur ! En dessous de 30%, un jeu ne vaut pas plus que le prix d'une disquette vierge ! A éviter absolument !

CODE DES PRIX DE TILT

A=	jusqu'à		99f	F =	500	à	599f
B =	100	à	199f	G=	600	à	999f
C =	200	à	299f	H=	1000	à	1499f
D=	300	à	399f	I =	1500	à	1999f
E =	400	à	499f	J =	2000	à	3000f

Guide des sorties du mois

Cette rubrique vise à vous renseigner le plus précisément possible sur la parution des produits en boutique. En effet, il arrive parfois que la sortie d'un jeu soit retardée par rapport à la date du test. Pour vous aider à vous y retrouver, notre page des Sorties du mois vous indique ce qui est réellement sur les étalages, à quel prix et dans quel numéro de *Tilt*, le test a été effectué.

NOM	MACHINE	PRIX	EDITEUR	Disponibilité	TILT N°
ALIEN GAT	CDI	C	COKTEL	disponible	
ANOTHER WORLD	MAC	C	DELPHINE	disponible	
EIGHT BALL DELUXE	PC	D	AMTEX	disponible	
FREDDY PHARKAS	MAC	D	SIERRA	disponible	
GOAL	AMI	C	VIRGIN	disponible	116
GOBLIINS 2	ST	C	COKTEL	disponible	
INCA	CDI	D	COKTEL	disponible	
INDY FATE OF ATLANTIS	PC CD-ROM	D	LUCAS ART	disponible	116
KING QUEST 6 (Fr)	PC	E	SIERRA	disponible	116
LA BELLE ET LA BETE	PC	C	INFOGRAMES	disponible	117
LEGEND OF KYRANDIA	MAC	D	VIRGIN	disponible	
LOTUS 3	PC	D	GREMLIN	disponible	117
MORPH	AMI	C	MILLENIUM	disponible	116
PINBALL DREAMS	PC	D	21ST CENTURY	disponible	117
RETURN OF THE PHANTOM	PC	D	MICROPROSE	disponible	116
SOCCER SENSIBLE	PC	D	MINDSCAPE	disponible	
SYNDICATE	PC	D	BULLFROG	disponible	117
VROOM MULTIPLAYER	AMI	B	LANKHOR	disponible	

Nous remercions la Fnac Micro pour l'aide qu'elle a apportée à l'élaboration de cette liste.

NUMERO PROCHAIN

JURASSIC PARK

Le film arrive, le jeu aussi ! Le numéro d'octobre de *Tilt* vous présentera en détail l'adaptation du film-événement de l'année réalisée sur micro par Ocean. La chasse aux dinosaures est ouverte !

LANDS OF LORE

Lands of Lore, le jeu de rôles le plus attendu du moment, sera testé à fond dans notre prochain numéro. Westwood Studios, déjà auteur d'*Eye of the Beholder, Legend of Kyrandia* et *Dune II* mettent actuellement la dernière main à leur programme.

SHADOW CASTER

Réalisé en commun par les auteurs d'*Ultima Underworld* et de *Black Crypt, Shadow Caster* est un jeu de rôles fortement teinté d'action. Particularité de votre personnage : il peut se transformer en golem, félin, dragon, créature amphibie ou simple humain. Tous les détails dans le prochain *Tilt*.

PRIVATEER

Voilà comment ses concepteurs définissent *Privateer* : plus beau que *Strike Commander* et *Wing Commander 2* réunis ! Il s'agit du troisième et dernier volet de la saga galactique de Chris Roberts. Nous avons déjà vu des démos, c'est superbe !

SOLUTION : DAY OF THE TENTACLE (DEUXIEME PARTIE)

Tout, tout, tout, vous saurez tout sur *Day of the Tentacle* et les dernières épreuves que devront affronter Bernard, Laverne et Hoagie pour voir un dénouement heureux à leurs aventures.



DISK 117

BODY BLOWS

DE TEAM 17 SUR PC

DEMO JOUABLE

SEPTEMBRE 1993